KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT PERBUKUAN

Buku Panduan Guru
PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN: KERAJINAN

Sri Suratinah Hadiyati Kamihadi, dkk.

2022

SMA/MA KELAS X

Disclaimer: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan untuk SMA/MA Kelas X

Penulis
Sri Suratinah Hadiyati Kamihadi
Dewi Sri Handayani Nuswantari
Ries Muhammad Effendy

Penelaah
Caecillia Tridjata
Kahfiati Kahdar

Penyelia/Penyelaras
Supriyatno
Lenny Puspita Ekawati
Yanuar Adi Sutrasno
Akunnas Pratama

Kontributor
Agus Styawati
Ilfa

Ilustrator
Lukas Setiadi

Editor
Epik Finilih

Desainer
Syndhi Renolarisa

Penerbit
Pusat Perbukuan
Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
https://buku.kemdikbud.go.id

Cetakan pertama, 2022
ISBN 978-602-244-902-7 (no.jil.lengkap)
ISBN 978-602-244-903-4 (jil.1)

Isi buku ini menggunakan Noto Serif 8/11 pt, Google.
xiv, 234 hlm.: 17,6 x 25 cm.

KATA PENGANTAR

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka, dimana kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengembangkan potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik. Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah dengan mengembangkan Buku Teks Utama.

Buku teks utama merupakan salah satu sumber belajar utama untuk digunakan pada satuan pendidikan. Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran yang ditetapkan melalui Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tanggal 10 Februari 2022, serta Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka yang ditetapkan melalui Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/H/KR/2022 Tanggal 15 Februari 2022. Sajian buku dirancang dalam bentuk berbagai aktivitas pembelajaran untuk mencapai kompetensi dalam Capaian Pembelajaran tersebut. Buku ini digunakan pada satuan pendidikan pelaksana implementasi Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan serta perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Juni 2022
Kepala Pusat,

Supriyatno
NIP 19680405 198812 1 001

PRAKATA

Prakarya sebagai bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan dan memfasilitasi pengalaman intelektual, estetik, berpikir kritis, kemandirian, dan kreativitas kepada peserta didik dengan melakukan aktivitas apresiasi dan kreasi terhadap berbagai produk kerajinan dan teknologi. Pembelajaran prakarya mengembangkan beberapa aspek, meliputi **Kerajinan, Rekayasa, Budi Daya**, dan **Pengolahan.** Sesuai dengan pengertiannya, prakarya adalah usaha kreatif memperoleh kemampuan keterampilan hidup dengan cekat, cepat, dan tepat melalui pembelajaran kerajinan, rekayasa, budi daya, dan pengolahan dengan menggunakan berbagai bahan, alat, teknik, dan teknologi yang relevan yang diperoleh melalui pengalaman dan pelatihan.

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, prakarya diajarkan di sekolah sebagai bagian dari proses belajar menghadapi tantangan persoalan internal dan eksternal yang merupakan kebutuhan keterpaduan dari (1) pemahaman nilai tradisi dan kearifan lokal serta teknologi tepat guna; (2) pengadopsian sistem produksi dengan teknologi dasar; serta (3) mendasarkan wawasan pelatihan dengan kewirausahaan. Dasar keterampilan yang menjadi tumpuan pengembangan kemampuan tersebut adalah rekayasa, pengolahan, budi daya, dan kerajinan. Secara garis besar konstelasi pelajaran Prakarya diharapkan memperhatikan bahwa (1) pendidikan budaya. keterampilan tangan, karakter Profil Pelajar Pancasila, nilai-nilai kewirausahaan harus dikembangkan secara komprehensif sebagai proses pembudayaan. Oleh karena itu, pendidikan dan kebudayaan secara kelembagaan perlu diwadahi secara utuh. (2) Pendidikan budaya, keterampilan tangan, karakter Profil Pelajar Pancasila, dan nilai-nilai kewirausahaan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, sekolah, dan orang tua. (3) Upaya merevitalisasi pendidikan dan budaya ini memerlukan gerakan nasional guna menggugah semangat kebersamaan dalam pelaksanaan di lapangan yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Harapan penulis semoga buku ini dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pengembangan pendidikan, khususnya Mata Pelajaran Prakarya di Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah (SMA/MA) Kelas X.

Jakarta, Mei 2022

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU

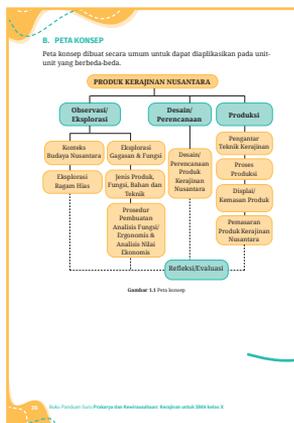
Buku Panduan Guru Prakarya SMA Kelas X ini bertujuan untuk memberikan contoh pengembangan unit sebagai jalan bagi peserta didik untuk menguasai Capaian Pembelajaran yang telah ditentukan di dalam Kurikulum Merdeka. Guru dapat menggunakan contoh yang disediakan ataupun mengembangkan sendiri unit yang akan dikerjakan di kelas melalui eksplorasi sumber-sumber lain, melakukan diskusi, serta upaya lain yang relevan. Pada tahap penguasaan keterampilan, guru dapat mencoba berbagai keterampilan yang disajikan apabila relevan dengan kondisi sekolah dan kemampuan profesionalnya. Guru juga dapat mengembangkan keterampilan yang berbeda, disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah maupun kemampuan profesionalnya sendiri.

Berikut fitur-fitur yang terdapat pada panduan buku guru beserta dengan penjelasannya.

B. PETA KONSEP

Peta konsep dibuat secara umum untuk dapat diaplikasikan pada unit-unit yang berbeda-beda.

Gambar 1.1 Peta konsep

38 Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan untuk SMA kelas X

PETA KONSEP

Peta konsep adalah bagan yang memperlihatkan penjabaran dari Capaian Pembelajaran dan metode yang dapat dilakukan untuk mencapai standar Capaian Pembelajaran pada setiap elemen sesuai fasenya yang dapat diterapkan untuk unit yang berbeda-beda.

A. Deskripsi Unit

Kegiatan dalam unit ini dimulai dengan membuka diskusi kelas mengenai signifikansi aplikasi ragam hias pada produk fesyen dalam konteks kehidupan sehari-hari dan perkembangannya saat ini.

Pada unit ini, proses observasi dan eksplorasi produk fesyen Prakarya Kerajinan difokuskan pada eksplorasi dan aplikasi motif tradisional/ragam hias yang mencerminkan pengaruh objek budaya Nusantara pada produk fesyen yang ada. Penambahan motif /ragam hias ini dapat dilakukan dengan berbagai variasi teknik yang ada. Contohnya, aplikasi kain tradisional sebagai hiasan lengan atau leher, teknik sulam, penambahan manik-manik, dan lain-lain.

DEKRIPSI UNIT

Deskripsi unit menjelaskan pembahasan materi yang dipelajari dalam setiap unitnya. Pada bagian ini berisi gambaran pengetahuan dan keterampilan yang dibangun dalam unit yang dibuat. Deskripsi unit akan menjelaskan keterhubungan antara konsep, pengetahuan, dan keterampilan yang memiliki keterkaitan secara lebih mendalam. Melalui deskripsi unit, diharapkan dapat membantu guru dalam memahami pengetahuan konseptual yang akan dipelajari.

INFORMASI BAGI GURU

Bagian ini merupakan kumpulan informasi penting bagi guru untuk dipersiapkan atau untuk diterapkan selama kegiatan pembelajaran. Informasi untuk guru terdiri dari:

- berbagai saran atau rekomendasi tentang konsep ilmu;
- asesmen diagnostik;
- integrasi mata pelajaran;
- konteks daerah;
- pengaturan peserta didik;
- penataan kelas;
- sarana prasarana yang perlu disiapkan guru dan peserta didik; dan
- interaksi dengan orang tua.

Informasi Bagi Guru

Persiapan Penyampaian Materi

- Guru dapat menunjukkan foto/video/contoh aplikasi ragam hias Nusantara pada produk fesyen (busana dan aksesoris), seperti baju adat tradisional, pakaian modern dengan sentuhan etnis, ikat pinggang, dompet, tas, dan lain-lain yang memanfaat objek budaya Nusantara, seperti batik, kain celup, tenun, atau teknik jahit/sulam//ikat tradisional. Guru juga dapat mempersiapkan foto/video objek budaya, seperti tato, relief rumah adat, motif kain tradisional, dan lain-lain sebagai sumber eksplorasi gagasan yang dapat menstimulasi kreativitas peserta didik terhadap pengembangan gagasan produk aksesoris fesyen yang akan dibuat.
- Ingatkan pada peserta didik untuk mempertimbangkan bahan dan teknik yang akan digunakan memenuhi kriteria mudah ditemukan, mudah dipelajari di daerahnya, dan mencerminkan kearifan lokal sesuai dengan daerah masing-masing. Contohnya, apabila peserta didik tinggal di daerah Jawa, maka dapat mempelajari batik sebagai sumber gagasan/inspirasi sehingga dapat menjadi bahan yang dipakai untuk produk yang dibuat.

B. Bahan Bacaan Guru

Produk Kerajinan Aksesoris Interior Rumah Tangga (*Home Decor*) Terinspirasi Budaya Nusantara.

Di masa lalu, bentuk kerajinan seperti gerabah, keranjang, tikar, patung, motif ukiran telah menjadi bagian dari bangunan tradisional dan sebagai alat-alat yang dapat dimanfaatkan dalam hidup sehari-hari. Berjalannya waktu, bentuk-bentuk kerajinan ini berkembang tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan hidup, namun juga sebagai elemen dekoratif. Perkembangan desain produk aksesoris rumah tangga (*home decor*) pun semakin variatif mengikuti perkembangan gaya hidup yang selalu dinamis.

Keragaman budaya Indonesia saat ini telah sering dimanfaatkan sebagai sumber gagasan dalam pengembangan produk interior rumah tangga. Bentuk-bentuk peninggalan tradisi dari suku-suku dan bentuk kepercayaan masyarakat di Nusantara yang kaya dan beragam menjadi sumber gagasan yang tiada habisnya. Pemanfaatan sumber daya alam lokal menjadi alternatif yang menarik dalam mengembangkan produk kerajinan rumah tangga yang unik baik bagi pasar dalam negeri maupun luar negeri.

Berikut ini beberapa contoh produk interior yang dapat dikembangkan dengan terispirasi budaya Nusantara.

Gambar 2.1 Hiasan dinding cermin
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

Bentuk jendela kayu dengan ukiran dari Jepara yang seringkali dipakai sebagai hiasan dinding. Keberadaannya sebagai bagian dari elemen dekoratif interior rumah menambah keindahan estetik rumah bagi penghuninya.

106 Buku Panduan Guru **Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan untuk SMA kelas X**

BAHAN BACAAN GURU/CONTOH MATERI

Informasi pengetahuan seputar materi yang dibahas pada setiap unit, sebagai bekal bagi guru dalam mengembangkan pengetahuan. Guru dapat mencari informasi lebih luas dari bahan bacaan guru yang disediakan dalam panduan guru ini yang digali dari berbagai sumber.

Kegiatan 1 terdiri dari dua kali pertemuan dengan aktivitas sebagai berikut:

Pertemuan 1: Perancanaan proyek

Observasi kebutuhan produk aksesoris interior rumah tangga dan potensi budaya setempat

- Peserta didik merencanakan proyek mandirinya diawali dengan mengamati dan mencermati kebutuhan produk aksesoris interior rumah tangga di rumahnya sendiri.
- Peserta didik mengamati adat budaya setempat yang dapat diangkat sebagai sumber gagasan unsur ragam hias Nusantara.

Pertemuan 2: Perencanaan proyek

Eksplorasi sumber daya lokal

Peserta didik mengumpulkan informasi bahan dan teknik yang mudah ditemukan di daerah tempat tinggalnya untuk dipakai dalam perencanaan dan pembuatan produknya.

Pertemuan 1 dan 2

Pada unit 1, peserta didik telah diperkenalkan langkah-langkah dalam merencanakan proyek, mengembangkan konsep, dan merealisasikan produk kerajinan. Kegiatan dalam unit ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta didik mengenai langkah-langkah pengembangan produk kerajinan. Unit 2 dimulai dengan membuka diskusi kelas mengenai produk aksesoris interior rumah tangga *(home decor)* dan fungsinya. Dilanjutkan dengan instruksi guru terhadap peserta didik untuk merencanakan proyeknya serta menentukan langkah-langkah pengembangan proyek secara mandiri.

Langkah Pembelajaran:

1. Kegiatan Pembuka

Asesmen Diagnostik: Peserta didik menggambarkan sketsa gambar kerja 3D untuk memperlihatkan kemampuan pemahaman ruang dan bentuk.

108 Buku Panduan Guru **Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan untuk SMA kelas X**

TAHAPAN BELAJAR

Tahapan belajar menguraikan rancangan aktivitas kelas berdasarkan alokasi waktu yang ditentukan. Langkah-langkah pembelajaran meliputi kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

3. Kegiatan Penutup

- Peserta didik menuliskan refleksi proses pembuatan produk sejak awal hingga akhir proses.
- Peserta didik mengevaluasi kelebihan dan kelemahan produk, dampaknya terhadap lingkungan serta rencana tindak lanjut.
- Peserta didik melakukan self reflection terhadap kemampuannya dalam menyikapi umpan balik dari teman-temannya.

Tabel 2.7 Asesmen Pribadi - Kemdikbud

Self asessment	Penjelasan
Apakah saya dapat menyikapi kritik dan saran dari teman dengan baik? jelaskan dengan contoh.	
Perbaikan apa yang dapat saya lakukan berdasarkan umpan balik yang saya terima?	

4. Asesmen

Asesmen formatif: dilakukan berdasarkan refleksi produk akhir dalam jurnal siswa.

PENILAIAN

Penilaian berupa asesmen formatif berdasarkan ketercapaian pembelajaran peserta didik sesuai dengan tahapan belajar yang dilalui. Pencapaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan dinilai sebagai satu kesatuan yang tidak terpisah-pisah.

REMEDIAL

Remedial adalah pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan kompetensi. Remedial menggunakan berbagai metode yang diakhiri dengan penilaian untuk mengukur kembali tingkat ketuntasan belajar peserta didik. Pembelajaran remedial diberikan bersamaan dengan kegiatan kelas, di mana guru dengan konsisten membimbing dan memberikan solusi kepada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

PENGAYAAN

Pengayaan adalah suatu bentuk kegiatan yang diberikan kepada peserta didik secara individu atau kelompok yang memiliki kemampuan lebih cepat dalam mencapai kompetensi dibandingkan dengan peserta didik lain agar mereka dapat memperdalam kecakapannya atau dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Kegiatan pengayaan ini dilakukan dalam proses belajar ketika guru mengidentifikasi kemampuan peserta didik yang lebih cepat dari peserta didik lainnya dan memberikan tugas dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan untuk SMA/MA Kelas X
Penulis : Sri Suratinah Hadiyati Kamihadi, dkk.
ISBN : 978-602-244-903-4 (jil.1)

Bagian 1

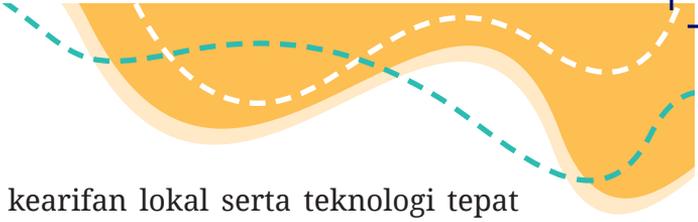
PANDUAN UMUM

A. Pendahuluan

Sejarah Prakarya Kerajinan di Indonesia dimulai dari kegiatan nonformal yang bersinggungan dengan tradisi lokal yang memuat sistem budaya, teknologi lokal, serta nilai-nilai kehidupan sosial. Oleh karena itu, berdasarkan dokumentasi Kemdikbud, penataan pelajaran Prakarya Kerajinan pada Kurikulum Merdeka ini berjalan mengikuti perubahan serta berpijak pada perkembangan iptek yang mendasarkan pada budaya dan kearifan lokal. Hal ini diajukan karena kekuatan *local genius* dan *local wisdom* merupakan keunggulan dan menjadi sistem nilai kerja pada setiap daerah sebagai potensi lokal. Konteks pendidikan kearifan lokal dan berbasis budaya yang diselenggarakan dalam bentuk pendidikan, antara lain (1) tata nilai, sumber etika, dan moral dalam kearifan lokal, sekaligus sebagai sumber pendidikan karakter bangsa; (2) teknologi tepat guna yang relevan dikembangkan untuk menumbuhkan semangat pendidikan keterampilan proses produksi dan (3) materi kearifan lokal.

Dasar pembelajaran berbasis budaya ini diharapkan dapat menumbuhkan nilai 'kearifan lokal dan 'jati diri' sehingga tumbuh semangat kemandirian, kewirausahaan dan sekaligus kesediaan melestarikan potensi dan nilai-nilai kearifan lokal. Hal ini didasari pada kondisi nyata bahwa pengaruh kuat budaya luar masih perlu mendapat perhatian dan pengaruhnya terhadap pemahaman budaya peserta didik.

Pelajaran Prakarya Kerajinan juga memperhatikan wawasan pasar, dengan mendasarkan pada prinsip pendidikan dan latihan (diklat). Hal ini sesuai dengan harapan Inpres No. 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan, Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa, dan Belajar Aktif dan Naturalistik dilaksanakan dengan pendekatan kontekstual. Isi Instruksi Presiden tersebut menyangkut kebijakan Pengembangan Ekonomi Kreatif untuk periode 2009—2015, yakni pengembangan kegiatan ekonomi berdasarkan pada kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Tantangan pelajaran Prakarya Kerajinan dalam menghadapi persoalan internal dan eksternal dibutuhkan keterpaduan pada hal-hal sebagai berikut:

(1) pemahaman nilai tradisi dan kearifan lokal serta teknologi tepat guna,
(2) adopsi sistem produksi dengan teknologi dasar, serta
(3) mendasarkan wawasan pelatihan dengan kewirausahaan.

Secara garis besar, pelajaran Prakarya Kerajinan diharapkan memperhatikan:

(1) pendidikan budaya dan karakter Profil Pelajar Pancasila sebagai bagian integral yang tak terpisahkan dari pendidikan nasional;
(2) pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dikembangkan secara komprehensif sebagai proses pembudayaan;
(3) fasilitasi pendidikan dan kebudayaan secara kelembagaan perlu diwadahi secara utuh;
(4) pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, sekolah dan orang tua, serta
(5) revitalisasi pendidikan dan budaya karakter bangsa dalam menggugah semangat kebersamaan.

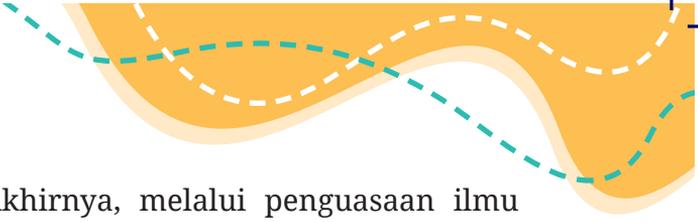
Kewirausahaan adalah proses dinamis antara visi yang ingin dicapai dengan perubahan lingkungan dan kemampuan berkreasi untuk menyelaraskan visi dan perubahan lingkungan. Proses dinamis tersebut perlu didorong oleh energi dan hasrat yang tinggi untuk menemukan ide-ide baru dalam memecahkan setiap persoalan yang timbul selama proses harmonisasi. Konteks daerah menjadi kekuatan motivasi dan inspirasi bagi guru dan peserta didik dalam proses perubahan tersebut.

Kewirausahaan pada mata pelajaran Prakarya Kerajinan di SMA lebih mengarah kepada memfasilitasi peserta didik mengembangkan diri dengan kecakapan hidup (*education for life*) dan diarahkan pada pembentukkan karakter kewirausahaan dengan mengembangkan sikap Profil Pelajar Pancasila, pengetahuan, dan penumbuhan nilai-nilai kewirausahaan. Pembentukan nilai-nilai karakter kewirausahaan ini dimulai dari penyelarasan antara kemampuan dan kesukaan dengan minat dan motif berwirausaha dengan tujuan melatih koordinasi otak dengan keterampilan teknis. Selain itu, pengembangan keterampilan kerajinan diarahkan kepada teknologi tepat guna dengan mengganti bahan, bentuk, serta keteknikan kepada pemenuhan keterampilan keluarga/rumah tangga (*family/home skill)* dan keterampilan hidup

(*life skill)* dengan berbasis pada potensi/konteks daerah (kearifan lokal) setempat. Pengembangan kewirausahaan dilakukan dengan mengikuti perkembangan masa kini, di antaranya dapat melalui cara langsung (*offline)* dan melalui media sosial maya (*online)*.

Guru Prakarya Kerajinan diharapkan memiliki karakter yang mampu mendorong tumbuh kembang peserta didik secara holistik; aktif dan proaktif dalam mengembangkan pendidik lainnya; serta menjadi teladan dan agen transformasi ekosistem pendidikan untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, yaitu pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.

Gambar 1 Bagan pembelajaran prakarya, dan kewirausahaan

Dalam pembelajaran Prakarya Kerajinan Peserta didik dilatih mampu berpikir kreatif-inovatif, logis, sistematis dan menyeluruh (komprehensif). Pengembangan materi pembelajaran bersifat kon-tekstual yaitu menggali kearifan lokal melalui kemampuan apresiasi, observasi dan eksplorasi untuk membuat desain/perencanaan. Proses produksi kerajinan melalui eksperimentasi, modifikasi dan sentuhan akhir (*finishing touch*) produksi dengan memberi kesempatan

merefleksi dan mengevaluasi. Akhirnya, melalui penguasaan ilmu dan pengetahuan: seni, desain, teknologi, budaya, ekonomi dengan semangat kewirausahaan diharapkan dapat terwujud Profil Pelajar Pancasila.

Tahapan yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran meliputi: eksplorasi, perencanaan, pelaksaaan dan asesmen pembelajaran. Secara operasional langkah-langkah dalam tahap setiap tahapan dijelaskan dalam buku panduan guru ini. Selain itu langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari empat elemen; observasi/eksplorasi, rancangan/desain, produksi, dan refleksi/evaluasi juga disampaikan dengan rinci.

B. Tujuan Panduan Buku Guru

Buku ini merupakan buku pegangan guru untuk memberikan contoh mengelola pembelajaran, terutama dalam memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi dan mengamalkannya. Buku ini dipergunakan guru sebagai salah satu rujukan dan atau petunjuk dalam melaksanakan pembelajaran. Buku panduan ini bukan sumber informasi tunggal, tetapi guru Prakarya Kerajinan diharapkan memperkaya pengetahuan dan pemahamannya dengan mempelajari buku-buku atau sumber informasi lain yang relevan.

Buku Pembelajaran Prakarya Kerajinan ini dibuat untuk mewujudkan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu, termasuk tersedianya guru Prakarya Kerajinan profesional yang terliterasi secara baik. Kehadiran buku panduan bagi Guru Prakarya Kerajinan ini diharapkan turut memberi sumbangsih dalam memperbanyak ragam sumber informasi kepada guru dan peserta didik.

C. Karakteristik Mata Pelajaran Prakaya Kerajinan di SMA

Pembelajaran merupakan proses komunikasi interaktif antara sumber belajar, guru, dan peserta didik yang saling bertukar informasi. Dalam CP 2022 Kurikulum Kemdikbud, Istilah prakarya dalam pembelajaran adalah karya keterampilan yang dihasilkan dengan tangan, mengandung arti kecakapan melaksanakan dan menyelesaikan tugas dengan **cekat, cepat, dan tepat**. Kata *cekat* mengandung makna tanggap terhadap permasalahan yang dihadapi dari sudut pandang karakter, bentuk, sistem, dan perilaku objek yang diwaspadai. Di

dalamnya terdapat unsur kreativitas, keuletan mengubah kegagalan menjadi keberhasilan *(adversity)* serta kecakapan menanggulangi permasalahan dengan tuntas. Istilah *cepat* merujuk kepada kecakapan mengantisipasi perubahan, mengurangi kesenjangan kekurangan *(gap)* terhadap masalah, maupun objek dan memproduksi karya berdasarkan target waktu terhadap keluasan materi, maupun kuantitas sesuai dengan sasaran yang ditentukan. Kata *tepat* menunjukkan kecakapan bertindak secara presisi untuk menyamakan bentuk, sistem, kualitas maupun kuantitas dan perilaku karakteristik objek atau karya. Pada dunia pendidikan pengertian pelajaran Prakarya Kerajinan adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat, dan tepat dalam menghadapi permasalahan belajar. Perilaku yang terampil ini dibutuhkan dalam keterampilan hidup manusia di masyarakat.

Melihat uraian tersebut, secara substansi bidang Prakarya Kerajinan mengandung kinerja keterampilan. Istilah kerajinan berasal dari kecakapan melaksanakan, mengolah, dan menciptakan dengan dasar kinerja *psychomotoric-skill.* Oleh karena itu, prakarya kerajinan berisi kerajinan tangan membuat *(creation with innovation)* benda pakai atau fungsional dan benda hias berbasis kewirausahaan. Hal ini sesuai dengan arti kata prakarya kerajinan sebagai kata kerja yang diartikan kinerja produktif yang berorientasi pada pengembangan keterampilan, kecakapan, kerapian, dan ketepatan.

Orientasi pembelajaran Prakarya Kerajinan di SMA adalah memfasilitasi pengalaman intelektual, sosial, estetik, artistic, dan kreativitas kepada peserta didik. Kegiatan ini dimulai dari identifikasi potensi di lingkungan daerah peserta didik diubah menjadi produk yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, mencakup bentuk, karakteristik, fungsi, tema, komposisi, bahan, peralatan, teknik, dan kelebihan serta keterbatasan produk kerajinan. Selain itu, peserta didik juga melakukan aktivitas memproduksi berbagai produk kerajinan melalui kegiatan yang sistematis dengan berbagai cara yang dapat dimulai dengan cara mencontoh, mengubah/memodifikasi, dan mengkreasikan serta diakhiri dengan mencipta produk dan sistem kerja baru. Menurut Ki Hadjar Dewantara (1959) disebutkan 4N dalam bahasa Jawa, yaitu *nontoni* (mengamati*), niteni* (mengidentifikasi)*, niroke* (menirukan), *nambahi* (mengembangkan/memodifikasi).

D. Prosedur Keselamatan Kerja

Kegiatan dalam Prakarya Kerajinan perlu memperhatikan keselamatan peserta didik dalam belajar. Apakah peralatan dan bahan yang dipakai pada praktik pembuatan karya cukup aman digunakan oleh peserta didik sesuai dengan kelompok usianya. Guru maupun peserta didik perlu mengetahui prosedur keselamatan kerja sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Bagaimana sebaiknya kita melakukan perlindungan diri terhadap bahaya yang dapat terjadi akibat penggunaan bahan-bahan maupun peralatan. Oleh sebab itu, prosedur penjelasan yang bersumber dari pertanyaan *apa*, *mengapa*, *bagaimana*, *di mana*, dan *kapan* dalam memperlakukan sebuah karya harus disampaikan di awal pembelajaran, sebagai bagian dari eksplorasi.

Biasanya bahaya dari bahan-bahan yang dapat merusak lingkungan maupun kesehatan terdiri dari cairan yang berupa getah (*resin*), asam (*acid*), cairan yang disemprotkan (*lacquers*), ampas/kotoran (*dirt*), dan bahan pelarut (*solven*). Bahan-bahan tersebut dikhawatirkan menjadi racun bagi kesehatan jika pemakaiannya tidak mengikuti petunjuk yang benar. Bahaya juga biasa muncul pada penggunaan alat yang berupa benda tajam, benda tumpul, alat pemukul, alat pemanas, alat listrik, alat pendingin, alat penekan, dan lain sebagainya.

Guru perlu memberikan perhatian yang ekstra sebelum bekerja. Guru juga dapat menempelkan slogan-slogan peringatan bahaya dan kalimat kehati-hatian, seperti berikut ini.

"Hati-hati aliran listrik!"

"Bahaya bahan panas."

"Lakukan dengan perlahan."

Termasuk juga kalimat-kalimat yang mengarah kepada penghematan dan pemeliharaan bahan/alat, seperti berikut ini.

"Cukup ambil satu saja!"

"Ambil satu alat dan kembalikan!"

"Kumpulkan sisa bahan di tempat ini."

Dalam hal pembelian material/bahan, guru hendaknya memperhatikan hal-hal berikut ini.

(1) Periksa label kedaluwarsa pada produk atau tanyakan kepada produsen/penjual material.

(2) Perhatikan petunjuk pemakaian dan penyimpanan. Informasi yang disampaikan dalam sebuah material/bahan berkaitan pula dengan penggunaan peralatan untuk keselamatan kerja sehingga baik guru maupun peserta didik sebaiknya menggunakan peralatan keselamatan yang tepat.

Adapun hal-hal yang menjadi perhatian pada peralatan yang digunakan untuk prosedur keselamatan disesuaikan dengan kegunaannya sebagai berikut.

1. Menghindari penghirupan zat. Gunakan masker dengan ukuran yang tepat untuk menutup hidung dan mulut.
2. Menghindari keracunan. Cegahlah bahan masuk melalui mulut. Peringatan dan pengawasan dari orang dewasa harus lebih ketat.
3. Menghindari penyerapan cairan. Gunakan celemek/baju kerja, sarung tangan, kacamata, atau pelindung kepala untuk menghindarkan diri dari masukkan cairan melalui kulit.
4. Menghindari setruman listrik. Tutup kabel dengan isolasi, hindari tangan dari keadaan basah, gunakan sarung tangan jika ingin memasang/mencabut stop kontak aliran listrik.
5. Menghindari bahaya kebakaran. Gunakan pelindung wajah/kepala dan tameng badan, gunakan sarung tangan tebal dan celemek/baju kerja.

Untuk kepentingan bersama, sebaiknya saat mata pelajaran Prakarya Kerajinan, selalu disiapkan kotak P3K untuk membantu prosedur kesehatan. Selain itu, selalu disiapkan wadah daur ulang untuk setiap material yang tersisa, dan masih dapat digunakan, serta tong sampah yang cukup untuk membuang semua limbah proses pembuatan karya. Dengan demikian, prosedur keselamatan kerja dan pelestarian lingkungan dapat dikondisikan lebih awal, sehingga segala risiko dapat diminimalkan dengan sebaik-baiknya.

E. Profil Pelajar Pancasila

Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka, istilah “pelajar” atau “*learner*” digunakan dalam penamaan profil ini merupakan representasi seluruh individu yang belajar. Istilah ini lebih

inklusif daripada “peserta didik” yang hanya mewakili individu yang tengah menempuh program pendidikan yang terorganisir. Menjadi pelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*) adalah salah satu atribut yang dinyatakan dalam Profil Pelajar Pancasila, sehingga harapannya meskipun sudah tidak menjadi peserta didik lagi, sudah menamatkan pendidikannya, seseorang akan terus menambah kemampuan berpikir dan kerjanya dari segala sumber yang tersedia.

Profil Pelajar Pancasila adalah karakter dan kemampuan yang sehari-hari dibangun dan dihidupkan dalam diri setiap individu pelajar. Karakter dan kemampuan ini adalah perwujudan dari nilai-nilai Pancasila sepanjang hayat. Melalui Profil Pelajar Pancasila, sistem pendidikan nasional menempatkan Pancasila tidak saja sebagai dasar, tetapi juga ditempatkan sebagai tujuan yang utama. Dalam kerangka kurikulum, profil ini berada di paling atas, menjadi luaran (*learning outcomes*) yang dicapai melalui berbagai program dan kegiatan pembelajaran.

Gambar 2 Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila memiliki enam dimensi utama, yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong-royong, dan 6) berkebinekaan global. Keenam dimensi tersebut kemudian dirangkum dalam satu rangkaian profil yang tidak terpisahkan, sebagai berikut "Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila." Profil lulusan yang dibangun dan dinamai "Profil Pelajar Pancasila" dengan tujuan untuk menguatkan nilai-nilai luhur Pancasila dalam diri setiap individu pelajar Indonesia.

Mata pelajaran Prakarya Kerajinan turut berkontribusi dalam penerapan dan pencapaian Profil Pelajar Pancasila. Selain itu secara umum mempertimbangkan pembelajaran langsung (*direct*) dan tidak langsung (*indirect*), agar semua dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila dapat didukung pencapaiannya oleh mata pelajaran Prakarya Kerajinan melalui dua jenis pembelajaran tersebut. Dalam konteks upaya untuk pencapaian dan penerapan Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran intrakurikuler, pembelajaran mengarah pada kesadaran bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah Profil Pelajar Pancasila. Diharapkan indikator alur perkembangan dalam Profil Pelajar Pancasila dapat menjadi poin pembelajaran serta menjadi indikator asesmen, sehingga upaya pencapaian dan penerapan Profil Pelajar Pancasila bisa terencana, dilaksanakan dengan baik dan terukur.

Untuk memberikan gambaran kegiatan pembelajaran Prakarya Kerajinan yang mendukung pencapaian profil pelajar Pancasila, dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan yang Mendukung Pencapaian Profil Pelajar Pancasila

Dimensi Pelajar Pancasila	Indikator Dimensi Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.	1. Akhlak beragama	Memahami keunikan unsur-unsur ritual agama/kepercayaan dalam konteks penciptaan produk prakarya kerajinan.
	2. Akhlak pribadi	Menjaga lingkungan, kekayaan alam, dan kearifan lokal sebagai bagian dari aturan agama dan sosial yang baik dalam konteks membuat produk kerajinan.
	3. Akhlak kepada manusia	Mengidentifikasi permasalahan bersama di lingkungannya dan memberikan alternatif solusi dalam konteks produk kerajinan yang bermanfaat bagi sesama.
	4. Akhlak kepada alam	Mengangkat potensi daerah sesuai kearifan lokal, potensi dan ciri khas daerah sebagai bentuk pemahaman dalam menghindari kerusakan dan menjaga keharmonisan ekosistem yang ada di lingkungannya.
	5. Akhlak bernegara	Berekspresi dan berkreasi dengan cepat, cekat, dan tepat mengangkat potensi kearifan lokal daerah Nusantara serta mengangkat ciri khas potensi daerah demi nama bangsa dan negara.

Dimensi Pelajar Pancasila	Indikator Dimensi Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
b. Berkebinekaan global	1. Mengenal dan menghargai budaya.	Menganalisis dan memahami ciri khas dan potensi lokal dari produk kerajinan sebagai bagian dari pembentukan identitas budaya bangsa.
	2. Komunikasi dan interaksi antarbudaya.	Kemampuan menganalisis hubungan antara bahasa, pikiran, dan konteks untuk memahami dan meningkatkan kualitas produk kerajinan yang unik dan berbeda-beda.
	3. Refleksi dan bertanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan.	Kemampuan mengenali, mengkritik dan menolak stereotip serta prasangka terhadap identitas kelompok dan suku bangsa tertentu serta melalui produk kerajinan yang dibuat berinisiatif mengajak orang lain untuk menolak stereotip dan prasangka.
	4. Berkeadilan sosial.	Berinisiatif membuat produk kerajinan berdasarkan identifikasi masalah untuk menemukan solusi dalam mempromosikan keadilan, keamanan ekonomi, menopang ekologi, dan demokrasi melalui produk kerajinan yang dibuatnya sambil menghindari kerugian jangka panjang terhadap manusia, alam, ataupun masyarakat.

Dimensi Pelajar Pancasila	Indikator Dimensi Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
c. Bergotong-royong	1. Kolaborasi	Membangun tim dan mengelola kerja sama untuk mencapai tujuan bersama dalam pembuatan produk kerajinan sesuai dengan target yang sudah ditentukan.
	2. Kepedulian	Melakukan upaya yang tepat untuk mendapatkan respon sesuai dengan yang diharapkan dalam rangka penyelesaian pekerjaan dan pencapaian tujuan.
	3. Berbagi	Menciptakan produk kerajinan yang berdampak positif bagi orang-orang yang membutuhkan di masyarakat yang lebih luas.
d. Mandiri	1. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Memahami kekuatan diri dan tantangan yang dihadapi dalam proses pembuatan produk kerajinan.
	2. Regulasi diri	Dengan inisiatif sendiri merancang strategi yang sesuai dalam menyelesaikan proses pembuatan produk kerajinan serta mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan.

Dimensi Pelajar Pancasila	Indikator Dimensi Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
e. Bernalar kritis	1. Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan.	Secara kritis mengklarifikasi serta menganalisis gagasan dan informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber sebagai inspirasi produk kerajinan. Memprioritaskan suatu gagasan produk kerajinan yang paling relevan dan memiliki daya guna dari hasil klarifikasi dan analisis.
	2. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya.	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran yang digunakan dalam menemukan dan mencari solusi dalam menyikapi masalah yang terjadi dalam proses pembuatan produk kerajinan serta mengambil keputusan.
	3. Refleksi pemikiran dan proses berpikir	Menjelaskan alasan untuk memperkuat ide atau gagasan dalam membuat desain produk kerajinan dan memikirkan pandangan yang mungkin berlawanan dengan pemikirannya dan melakukan perbaikan-perbaikan yang dibutuhkan.
f. Kreatif	1. Menghasilkan gagasan yang orisinal	Menghasilkan gagasan yang beragam untuk mengekspresikan gagasan produk kerajinan, menilai gagasannya, serta memikirkan segala risikonya dengan mempertimbangkan

Dimensi Pelajar Pancasila	Indikator Dimensi Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
		banyak perspektif, seperti nilai guna, nilai ergonomis, dan nilai ekonomis dari produk kerajinan yang dibuat.
	2. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.	Mengeksplorasi dan mengekspresikan ide atau gagasannya dalam bentuk produk kerajinan yang bernilai guna serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak produk yang dibuat bagi diri dan lingkungannya
	3. Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Bereksperimen dengan berbagai pilihan secara kreatif untuk memodifikasi gagasan pembuatan produk kerajinan sesuai dengan situasi dan kondisi di lingkungannya.

F. Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran (*learning outcomes*) adalah suatu ungkapan tujuan pendidikan, yang merupakan suatu pernyataan tentang apa yang diharapkan diketahui, dipahami, dan dapat dikerjakan oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu periode belajar. Capaian pembelajaran memuat rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, dan urutan pencapaian setiap fase pada setiap pembelajaran.

Capaian Pembelajaran Per Fase

Pada akhir Fase E (Kelas X SMA/MA/Program Paket C) peserta didik mampu membuat produk kerajinan Nusantara berdasarkan desain. Pembuatan desain melalui analisis kebutuhan, kelayakan pasar,

eksplorasi bentuk, bahan, alat, dan teknik, serta mempresentasikan secara lisan, visual, dan grafis. Pada fase ini, peserta didik mampu mengevaluasi dan memberikan saran terhadap produk kerajinan berdasarkan dampak lingkungan, budaya, atau teknologi tepat guna.

Elemen Observasi dan Eksplorasi
Peserta didik mampu mengeksplorasi desain produk kerajinan Nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan nilai ekonomis dari berbagai sumber.
Elemen Desain/Perencanaan
Peserta didik mampu membuat rancangan pengembangan produk kerajinan melalui modifikasi bentuk, bahan, alat, dan teknik berdasarkan hasil eksplorasi, studi kelayakan pasar dan potensi sumber daya Nusantara.
Elemen Produksi
Peserta didik mampu mengembangkan produk kerajinan Nusantara berbasis kewirausahaan berdasarkan desain yang dibuat dan ditampilkan dengan displai dan/atau kemasan yang menarik serta dipromosikan melalui berbagai media informasi dan komunikasi secara verbal maupun visual.
Elemen Refleksi dan Evaluasi
Peserta didik mampu memberi penilaian dan saran pengembangan produk kerajinan Nusantara berdasarkan penggunaan teknologi tepat guna atau aspek ergonomis serta dampaknya terhadap lingkungan atau budaya secara lisan, visual, dan grafis.

Tujuan Pembelajaran di Kelas X

Berdasarkan tujuan pembelajaran peserta didik diharapkan mampu:

Elemen	Capaian Pembelajaran Perelemen	Tujuan Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi desain produk kerajinan Nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan	· Mengeksplorasi bentuk, bahan, alat dan teknik produk kerajinan nusantara yang ergonomis

Elemen	Capaian Pembelajaran Perelemen	Tujuan Pembelajaran
	nilai ekonomis dari berbagai sumber.	· Menganalisis potensi nilai ekonomis produk kerajinan berdasarkan potensi sumber daya nusantara
Desain/ Perencanaan	Peserta didik mampu membuat rancangan pengembangan produk kerajinan melalui modifikasi bentuk, bahan, alat dan teknik berdasarkan hasil eksplorasi, studi kelayakan pasar dan potensi sumber daya nusantara	· Merancang produk kerajinan berdasarkan modifikasi bentuk, bahan, alat, dan teknik dengan pertimbangan ergonomi · Merancang kemasan atau displai untuk produk kerajinan
Produksi	Peserta didik mampu mengembangkan produk kerajinan Nusantara berbasis kewirausahaan berdasarkan desain yang dibuat dan ditampilkan dengan displai dan/atau kemasan yang menarik serta dipromosikan melalui berbagai media informasi dan komunikasi secara verbal maupun visual.	· Membuat produk kerajinan yang ergonomis · Membuat kemasan atau displai yang sesuai · Mempromosikan produk kerajinan melalui media yang dipilih

Elemen	Capaian Pembelajaran Perelemen	Tujuan Pembelajaran
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberi penilaian dan saran pengembangan produk kerajinan Nusantara berdasarkan penggunaan teknologi tepat guna atau aspek ergonomis serta dampaknya terhadap lingkungan atau budaya secara lisan, visual, dan grafis.	• Merefleksi proses pembuatan produk • Mengevaluasi kekuatan dan kelemahan produk, dampaknya terhadap lingkungan/ pemakai serta pembuatan rencana tindak lanjut

G. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah kegiatan yang dibuat oleh guru untuk dikerjakan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pengalaman belajar yang paling efektif adalah apabila peserta didik mengalami/berbuat secara langsung dan aktif di lingkungan belajarnya. Pemberian kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk mengobservasi, mengeksplorasi, dan mempraktikkan secara langsung proses pembuatan produk untuk membangun pemahaman pengetahuan, perilaku, keterampilan, dan kreativitasnya.

Strategi pembelajaran ini tercermin dalam kegiatan belajar di kelas, dan umum digunakan untuk mengefektifkan waktu, membantu peserta didik agar aktif, dan meningkatkan semangat belajar serta keingintahuan.

Strategi Pembelajaran Langsung

Guru berperan sebagai fasilitator di dalam kelas. Strategi pembelajaran terbagi ke dalam tiga bentuk kelompok pembelajaran, yaitu proyek, karya, dan unjuk kerja. Guru dapat mengembangkannya sendiri sesuai dengan kebutuhan.

Di antara ketiga kelompok tersebut guru Prakarya Kerajinan dapat menggunakan berbagai kegiatan untuk penugasan kepada peserta didik yang nantinya akan dinilai.

1. Proyek

   Action research, analogi, bercerita/*story telling*, bertanya, diskusi, *blended learning*, contoh, curah pendapat, debat, *environment learning*, identifikasi, kesimpulan, klarifikasi, kronologi, merangkum, mencari kesalahan, *natural learning*, presentasi, prediksi, wawancara, dan sebagainya.

2. Karya

   Bagan, eksperimen, *flash card*, *flowchart*, gambar visual, menulis artikel, menulis imajinatif, grafik, merekam, membuat maket, *mind map*, poster, pemolaan, membuat puisi/pantun, wayang, dan sebagainya.

3. Unjuk Kerja

   Applied learning, demonstrasi, *editing*, *game* berbisik, *game berbaur*, gerakan kreatif, permainan, mengajar, *movie learning*, penokohan, parodi, pembicara tamu, membaca puisi/pantun, reportase, sosio drama, simulasi, *service learning*, dan sebagainya.

Strategi Pembelajaran Daring

Strategi dalam pembelajaran daring untuk mengatasi situasi darurat seperti pandemi Covid-19, umumnya dilakukan dengan beberapa cara. Pertama, peserta didik perlu melakukan manajemen waktu. Pengaturan jam belajar, bermain, dan berkegiatan lainnya selama pembelajaran daring, agar dapat hadir tepat waktu. Kedua, peserta didik memenuhi pembelajaran tatap muka dalam jaringan dengan terjadwal, selebihnya dilakukan secara mandiri. Ketiga, tidak ada salahnya peserta didik mengikuti pelatihan di sanggar-sanggar atau perajin di sekitar rumah. Banyak sanggar-sanggar masyarakat yang dibuka secara gratis. Sanggar bisa dijadikan salah satu sarana untuk belajar seru dan menyenangkan selama pembelajaran daring di sekolah. Pembelajaran daring sangat diperlukan adanya kerja sama dengan orang tua peserta didik, karena orang tua peserta didik yang akan banyak membantu peserta didik belajar di rumah.

H. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Proyek Pelajar Pancasila (PPP) merupakan proyek integrasi bersama antarmata pelajaran atau antar aspek pada satu mata pelajaran

dengan pihak sekolah. Tujuannya adalah sebagai penguatan nilai-nilai PPP. Nilai-nilai PPP dapat dipilih maksimal 3 dari 6 yang ditetapkan pemerintah.

Proyek ini dilakukan sedikitnya dua hingga tiga proyek dalam setahun. Jumlah jam pelajaran terdiri dari 36 JP. Tema yang dipilih dalam proyek PPP merupakan isu terdekat seputar kehidupan peserta didik, sebagai contoh permasalahan di lingkungan di sekitar sekolah yang harus dipecahkan. Metode pembelajaran menggunakan *Project Based Learning* dan *Problem Solving*.

Peserta didik dapat membentuk kelompok dan menentukan kepanitiaan. Peserta didik dapat membagi tim sesuai mata pelajaran yang diminati untuk membuat karya sesuai rencana. Tugas peserta didik menganalisis masalah, mencari solusi berdasarkan mata pelajaran yang terkait, dan mempresentasikan hasil penemuannya bersama kelompok. Pada mata pelajaran yang terkait tersebut, peserta didik membuat produk sesuai rancangan yang telah mereka buat bersama-sama.

I. Interaksi Guru, Orang Tua, Dan Masyarakat

Peranan orang tua sangat membantu perkembangan belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan orang tua turut bertanggung jawab atas kemajuan belajar anaknya. Orang tua diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mencapai kesuksesan belajarnya di sekolah. Peran orang tua dapat dilakukan dengan cara memuji, memotivasi, memberi hadiah, menegur, mengawasi serta mendukung setiap program sekolah. Keberhasilan peserta didik di sekolah merupakan tanggung jawab bersama antara guru dan orang tua. Guru dan orang tua merupakan mitra dalam menunjang keberhasilan pembelajaran peserta didik. Guru perlu mengomunikasikan kegiatan pembelajaran peserta didik kepada orang tua dan bekerja sama dalam ketercapaian pembelajarannya.

Orang tua dan guru sama-sama menjadi pendidik bagi peserta didik. Guru mendidik di sekolah, sedangkan orang tua di rumah. Tentunya antara peserta didik, guru, dan orang tua harus terjalin interaksi, agar pendidikan terpenuhi sesuai keutuhan peserta didik. Komunikasi menjadi hal penting untuk dapat dilakukan. Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran di sekolah, di antaranya memenuhi undangan

sekolah, ikut terlibat dalam kegiatan sekolah, mendampingi peserta didik belajar di rumah, mengajak *study tour* atau kunjungan ke pusat pembelajaran sesuai materi yang dipelajari peserta didik, berbagi pengalaman kepada peserta didik, dan sebagainya.

J. Asesmen

Asesmen pada Prakarya Kerajinan dibuat dengan mengacu pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), karena di dalam ATP telah ditentukan jenis dan teknik penilaian untuk ketercapaian setiap Capaian Pembelajaran (CP). Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan asesmen Prakarya Kerajinan.

1. **Asesmen diagnostik**: dilakukan di awal unit sebagai alat bagi guru untuk mengetahui kemampuan peserta didik berdasarkan pencapaian tujuan pembelajaran sebelumnya *(prior knowledge)*. Asesmen ini membantu guru untuk menentukan titik awal tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas. Beberapa bentuk asesmen diagnostik yang dapat dilakukan antara lain:
    - mengajukan pertanyaan pada diskusi kelas di awal unit untuk mengukur pengetahuan peserta didik;
    - memberikan kegiatan menggambar bentuk 3D ataupun ilustrasi untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengomunikasikan gagasannya dalam bentuk visual; dan
    - melalui *game*/permainan di kelas untuk melihat kemampuan peserta didik dalam memahami prosedur ataupun sebuah situasi.
2. **Asesmen formatif**: asesmen menekankan pada proses aktivitas yang berlangsung di kelas untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan sikap terkait Profil Pelajar Pancasila, pengetahuan, dan keterampilan.

    Asesmen formatif dilakukan untuk memantau kemampuan peserta didik dalam menguasai Capaian Pembelajaran. Asesmen ini dilakukan mengacu pada kegiatan yang dilakukan peserta didik dan didokumentasikan di dalam jurnal siswa/portofolio. Penguasaan Profil Pelajar Pancasila melebur dalam kegiatan kelas dan diamati oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung

melalui catatan guru. Asesmen formatif dilakukan berdasarkan rubrik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dari masing-masing kegiatan yang didesain guru di kelas. Guru dapat membuat rubrik sendiri sesuai dengan unit yang dibuat. Berikut ini adalah contoh beberapa rubrik asesmen formatif.

- Unjuk kerja (*demonstrasi/performance*); asesmen dilakukan pada saat peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan mengamati kemampuan peserta didik dalam mengikuti kegiatan kelas. Hal ini dapat dilakukan melalui *self assesmen* atau melalui catatan guru mengenai pencapaian peserta didik yang menonjol maupun hal-hal yang masih memerlukan perhatian. Berikut adalah contoh *self* asesmen.

Refleksi siswa	Ya/Tidak
Saya dapat membuat produk dengan teknik yang tepat.	
Saya dapat membuat produk sesuai prosedur.	
Saya puas dengan kualitas produk yang saya buat.	
Saya dapat mengerjakan produk saya tepat waktu.	

- Penugasan/proyek (eksperimen atau riset ilmiah); pemahaman peserta didik ditunjukkan dalam kemampuannya dalam mengerjakan proses penciptaan produk. Proses ini dapat didokumentasikan ke dalam jurnal peserta didik dimana pada akhirnya akan menjadi sebuah catatan kumpulan proyek-proyek yang dikerjakan peserta didik untuk menguasai Capaian Pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut contoh rubrik riset ilmiah mengenai potensi sumber daya produk kerajinan dan sumber gagasannya.

Jenis Penilaian	Kurang <70	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat Baik (91-100)
Kemampuan mengobservasi kebutuhan produk kerajinan.	Peserta didik belum mampu memutuskan kebutuhan produk kerajinan	Peserta didik dengan tuntunan guru mampu mengamati kebutuhan produk kerajinan	Peserta didik mampu mengamati kebutuhan produk kerajinan	Peserta didik mampu mengidentifikasi kebutuhan produk

Jenis Penilaian	Kurang <70	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat Baik (91-100)
	berdasarkan hasil pengamatan.			kerajinan berdasarkan hasil pengamatan.
Kemampuan mengeksplorasi potensi sumber daya setempat.	Peserta didik belum mampu mengeksplorasi potensi sumber daya setempat untuk produknya.	Peserta didik dengan tuntunan guru mampu mengeksplorasi potensi sumber daya setempat untuk produknya.	Peserta didik mampu mengeksplorasi potensi sumber daya setempat untuk produknya	Peserta didik mampu memutuskan sumber daya setempat yang potensial untuk produknya berdasarkan data hasil eksplorasinya.

- Hasil kerja (produk): merujuk pada asesmen produk akhir yang dihasilkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik. Produk dari kegiatan pembelajaran pada Prakarya Kerajinan berupa produk kerajinan yang dinilai berdasarkan efektivitas fungsi, tingkat kesulitan bahan/teknik, nilai ergonomis, dan nilai estetisnya. Berikut adalah contoh rubrik dalam kegiatan produksi dan hasil kerjanya (produk akhir).

Jenis Penilaian	Kurang <70	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat Baik (91-100)
Kemampuan pembuatan produk.	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai.	Peserta didik dengan tuntunan guru mampu membuat produk kerajinan dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai.	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai dan praktis.	Peserta didik secara mandiri mampu membuat produk kerajinan dengan memodifikasi bahan dan teknik yang tepat guna.

Jenis Penilaian	Kurang <70	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat Baik (91-100)
Kemampuan melakukan presentasi produk.	Peserta didik belum mampu melakukan presentasi produknya dengan displai/ kemasan yang sesuai.	Peserta didik dengan tuntunan guru mampu melakukan presentasi produknya dengan displai/kemasan yang sesuai.	Peserta didik mampu melakukan presentasi produknya dengan displai/ kemasan yang sesuai.	Peserta didik mampu melakukan presentasi produknya dengan displai/ kemasan yang sesuai dan menarik.
Nilai fungsi dan nilai ergonomis produk.	Produk kerajinan yang dibuat belum memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan.	Produk kerajinan yang dibuat memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan.	Produk kerajinan yang dibuat memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan serta nyaman digunakan (nilai ergonomis).	Produk kerajinan yang dibuat, memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan, aman serta nyaman digunakan (nilai ergonomis).
Penyelesaian akhir/*finishing touch* produk.	Produk kerajinan dibuat dengan teknik sederhana tanpa memikirkan *finishing*/ penyelesaiannya.	Produk kerajinan dibuat dengan teknik sederhana dan *finishing*/ penyelesaian yang rapi.	Produk kerajinan dibuat dengan teknik yang praktis serta *finishing*/ penyelesaian yang rapi dan estetis.	Produk kerajinan dibuat dengan kesulitan teknik tinggi serta *finishing*/ penyelesaian yang rapi, estetis dan unik.

- Portofolio: peserta didik dapat mengumpulkan dokumentasi/ foto produk dan keterangannya dari beberapa proyek yang mereka telah kerjakan dalam sebuah portofolio.

K. Kriteria Sukses Pembelajaran

Kriteria sukses sesuai dengan tujuan pembelajaran merupakan kunci sukses bagi pencapaian peserta didik. Sejak awal, sebaiknya peserta didik diberikan kesempatan untuk mengetahui ekspektasi unjuk kerja yang memenuhi kriteria-kriteria yang telah ditetapkan guru agar peserta

didik mencapai kesuksesan dalam menguasai Capaian Pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan kegiatan diskusi dimana guru dapat memperlihatkan contoh hasil pembelajaran/hasil unjuk kerja dari tahun-tahun sebelumnya yang didokumentasikan dalam jurnal siswa ataupun portofolio. Peserta didik bersama guru kemudian dapat mendiskusikan hal yang menyebabkan unjuk kerja/proyek dari peserta didik mendapatkan hasil yang baik. Sebaiknya peserta didik juga mengetahui sejak awal kegiatan unjuk kerja yang akan dinilai serta kriteria pencapaiannya.

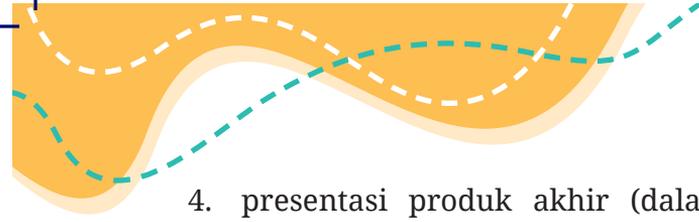
Dokumentasi proses belajar dalam bentuk jurnal siswa dan portofolio memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merencanakan, mengingat, dan menyampaikan pemikirannya dengan lebih detail, dalam, dan runut. Dokumentasi ini juga bermanfaat bagi guru untuk dapat mengerti jalan pemikiran peserta didik dalam proses pembuatan produknya serta berfungsi sebagai bukti otentik (*evidence)* pencapaian peserta didik dalam asesmen formatif sesuai dengan rubrik yang dibuat.

Keberadaan jurnal siswa sangat efektif membantu proses pengembangan ide desain dan uji coba teknik peserta didik terutama apabila unit yang dikerjakan berupa *project based*. Bagian ini akan menjelaskan bagaimana jurnal siswa dibuat, dan bagaimana peserta didik dapat mengorganisasi isi jurnalnya secara personal.

L. Contoh Pengembangan Jurnal Siswa

Jurnal siswa pada praktiknya dapat dilakukan baik secara manual maupun digital. Pilihan ini dapat diserahkan kepada guru dan peserta didik dengan pertimbangan fasilitas yang tersedia di sekolah masing-masing.

Pengembangan isi dokumentasi kerja dari jurnal siswa ataupun laporan pengembangan produk sangat dipengaruhi oleh proyek yang sedang dikerjakan. Secara umum terdapat 5 (lima) tahap dalam penyusunan jurnal, yaitu:

1. proposal ide;
2. pengembangan konsep desain;
3. proses produksi;

4. presentasi produk akhir (dalam bentuk dokumentasi produk/ portofolio); dan
5. laporan pemasaran dan evaluasi produk.

Pada awal perkenalan jurnal siswa kepada peserta didik, guru dapat berangkat dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada lembar kerja siswa. Selanjutnya peserta didik diminta untuk mengeskplorasi proses yang dilakukan dengan lebih detail dan mendalam. Pada perkembangan lebih lanjut, peserta didik dapat memiliki kebebasan dan fleksibilitas untuk memberikan sentuhan personal yang mencerminkan kepribadian peserta didik ataupun karakteristik produk yang dibuat.

1. Pengembangan Proposal Ide/Gagasan Dalam Jurnal Siswa (Observasi & Eksplorasi)

Proposal ide merupakan bagian pendahuluan dari sebuah proyek yang terdiri dari dokumentasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada elemen observasi & eksplorasi. Diawali dengan eksplorasi gagasan fungsi dan nilai ekonomis dari produk kerajinan yang akan dibuat. Isi proposal ide terdiri dari 2 (dua) bagian, yaitu:

Eksplorasi gagasan produk kerajinan yang terinspirasi unsur budaya Nusantara

Peserta didik mengeksplorasi fungsi produk kerajinan yang akan dibuat dengan menjelaskan sumber inspirasinya secara detail. Eksplorasi ide ini adalah bagian penting dari pengembangan konsep desain di tahap perencanaan nantinya. Dalam bagian eksplorasi gagasan ini peserta didik dapat menyertakan proses *brainstorm ideas* dalam bentuk *spider web*, lembar kerja siswa, ataupun penjelasan eksplorasi gagasan dalam bentuk tulisan disertai gambar yang komunikatif. Bentuk penjelasan detail dari studi eksplorasi ini dapat dibuat dengan mengacu pada pertanyaan-pertanyaan yang ada di Lembar Kerja Siswa, seperti contoh di bawah ini.

Contoh pengembangan Lembar Kerja Menjadi Jurnal Siswa

Lembar Kerja (LK-1)
Nama : ....
Kelas : ....

Mengobservasi Produk Produk Aksesoris Rumah Tangga & Objek Budaya Nusantara

Inspirasi Objek Budaya	Bahan	Teknik	Fungsi	Ide/Gagasan Produk Aksesoris Rumah Tangga

Produk Aksesoris Rumah Tangga Nusantara yang terinspirasi dari daerah:
....
Ungkapan pemikiran peserta didik mengenai potensi nilai jual dari gagasan atau ide fungsi yang akan kamu buat!
....

Gambar 3 Jurnal siswa eksplorasi gagasan/Kemdikbudristek/Tina kamihadi (2022)

Gambar 4 Jurnal siswa eksplorasi Budaya lokal/Isabella Jesslyn Sutisna (2015)

Analisis nilai ekonomis

Analisis nilai ekonomis mencakup pendataan berbagai metode yang dilakukan peserta didik untuk mempelajari sumber daya dan nilai jual dari produk kerajinan yang akan dibuat. Langkah analisis nilai ekonomi terdiri dari:

- penentuan target pasar dan alasannya;
- kuesioner (membantu peserta didik untuk mempelajari produk yang diminati oleh target pasar yang telah ditentukan); dan
- perincian perkiraan bahan dan anggaran biaya yang akan menentukan harga jual produk dan keterjangkauan daya beli target pasar.

Contoh Dokumentasi Rancangan Perhitungan Biaya

Kuesioner kebutuhan produk:

Pertanyaan	Keterangan
Saya membutuhkan produk aksesoris interior yang memiliki fungsi pakai dan juga fungsi dekoratif untuk mempercantik ruangan di rumah saya. Ya Tidak	
Ruangan di rumah yang membutuhkan produk aksesoris interior: Ruang tamu Ruang keluarga Ruang makan Dapur Kamar tidur	
Contoh produk aksesoris interior yang saya butuhkan: Cermin. Lampu Perlengkapan dapur	
Contoh material yang saya sukai Kayu Bambu Besi/metal	

Analisis potensi nilai jual produk berdasarkan data kuantitatif hasil kuesioner:

....

....

....

Perkiraan kebutuhan bahan/material:

....

....

PERHITUNGAN PERKIRAAN BIAYA

PRODUKSI				
BAHAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA	TOTAL
1.	....	....	Rp................	Rp................
2. ...				
OPERASIONAL				
Ongkos bikin	....	....	Rp................	Rp................
KEMASAN				
1.	....	....	RP................	RP................
TOTAL PRODUKSI				Rp................

Perkiraan Nilai Break Even Point:.............................

....

....

Perkiraan harga jual dan kemampuan daya beli target pasar:...

....

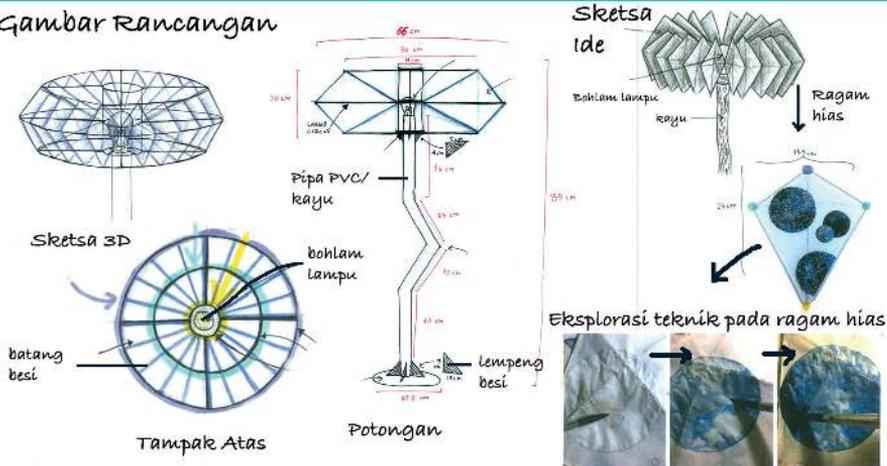
....

Gambar 5 Jurnal siswa analisis nilai ekonomis/Kemdikbudristek (2020)

2. Pengembangan Konsep dan Sketsa Desain

Pengembangan konsep desain berisikan penjelasan konsep, sketsa ide dan penjelasan detail desain berdasarkan hasil eksplorasi fungsi dan budaya yang didokumentasikan secara visual dan tertulis.

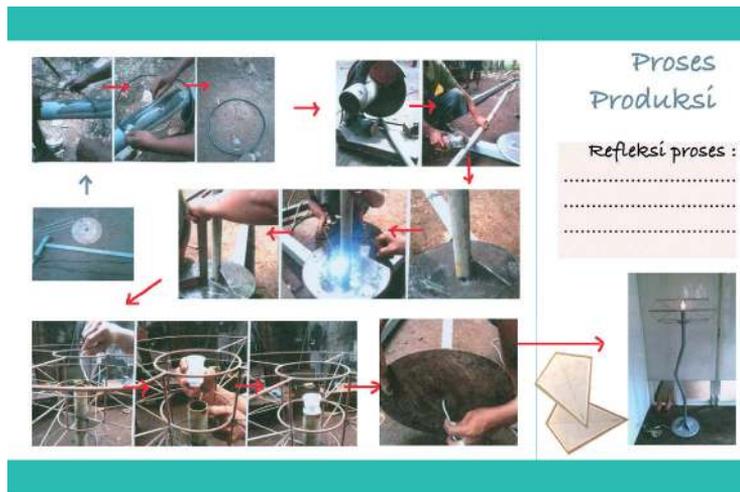
Produk kerajinan yang berbentuk tiga dimensi, peserta didik perlu menggambarkan sketsa desain dalam bentuk 3D yang proporsional, gambar tampak, dan potongan serta ukurannya.

Contoh Dokumentasi Desain Dalam Jurnal Siswa

Gambar 6 Jurnal siswa pengembangan desain/Kemdikbudristek/Jesslyn (2015)

3. Proses Produksi

Dokumentasi kegiatan pembuatan produk dalam bentuk foto maupun video. Peserta didik juga dapat memberikan informasi bagian proses pembuatan produk dengan bantuan atau bimbingan tenaga ahli dan bagian yang dikerjakan sendiri. Pada jurnal siswa manual, foto, dan penjelasan langkah-langkah produksi cukup efektif untuk menunjukkan kemampuan peserta didik dalam membuat produk kerajinan, sementara video efektif digunakan sebagai dokumentasi pada jurnal siswa digital.

Contoh Bagan Proses Produksi Dalam Jurnal Siswa

Gambar 7 Contoh pengerjaan prosedur pembuatan produk dalam jurnal siswa

Gambar 8 Jurnal siswa Proses pembuatan produk/Jesslyn (2015)

4. Pemasaran Produk Dan Evaluasi Produk

Peserta didik dapat mendokumentasikan proses pemasaran produknya dengan menggunakan foto dan penjelasan mengenai aktifitas yang dilakukan. Peserta didik juga membuat refleksi proses promosi berdasarkan umpan balik dari pengunjung. Dokumentasi pemasaran produk dan refleksi kegiatan dapat dikembangkan secara detail dalam jurnal siswa seperti contoh di bawah ini.

Contoh jurnal siswa pada kegiatan promosi produk:

Promosi Produk - Kegiatan Bazar Sekolah

Kuesioner bagi pengunjung

Jenis Pertanyaan	Ya	Tidak
"Apakah produk yang dihasilkan berfungsi dengan baik dan menarik perhatian pengunjung?"		
"Apakah penyajian/display produk baik langsung maupun online menarik bagi pengunjung?"		
"Apakah space bazar/online platform yang dibuat nyaman dan memudahkan pengunjung dalam berbelanja?"		

kesimpulan data hasil kuesioner:

Refleksi kegiatan promosi dan nilai jual produk berdasarkan data hasil kuesioner:

BAZAR SISWA

Gambar 9 Jurnal siswa evaluasi kegiatan promosi/Kemdikbudristek (2022)

Contoh jurnal siswa pada kegiatan refleksi/evaluasi produk akhir:

REFLEKSI PRIBADI

Refleksi pribadi	Ya/tidak
Apakah produk yang dibuat sesuai dengan fungsi yang ditetapkan?	
Apakah yang dapat saya lakukan untuk membuat produk saya jadi lebih baik?	
Apakah produk yang saya buat nyaman dan menarik?	

EVALUASI PRODUK BERDASARKAN NILAI GUNA DAN DAMPAKNYA KEPADA PEMAKAI

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

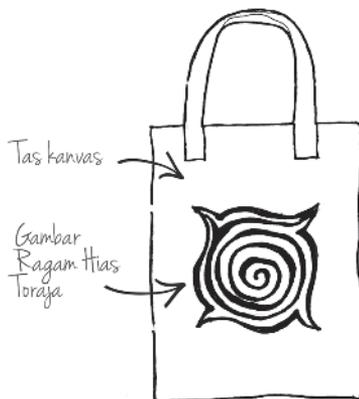
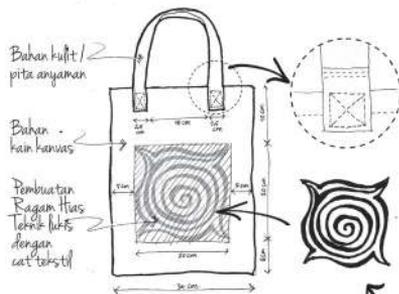
....

EVA LUASI PRODUK

Gambar 10 Jurnal siswa proses refleksi dan evaluasi produk/Jesslyn (2015)

M. Contoh Cara Menilai Lembar Desain/Perencanaan

Pada elemen desain/perencanaan, peserta didik diharapkan mengomunikasikan gagasannya dalam bentuk sketsa desain. Penilaian kemampuan merancang produk kerajinan dinilai sesuai dengan rubrik yang disediakan. Penilaian berfokus pada kemampuan peserta didik untuk menginformasikan secara detail dan informatif mulai dari bentuk, bahan, teknik, dan ragam hias yang akan digunakan pada produk kerajinan yang direncanakan. Berikut adalah contoh penilaian perencanaan produk kerajinan dalam bentuk sketsa desain di dalam jurnal siswa.

	Kurang (<70) • Peserta didik belum mampu mengomunikasikan ide ragam hias pada produk kerajinan yang mencerminkan pengaruh budaya Nusantara dalam bentuk sketsa/ model. • Peserta didik belum mampu membuat konsep perancangan berdasarkan eksperimen bahan/alat/teknik. Keterangan: Pada gambar desain di samping, peserta didik hanya menggambarkan sketsa desain kasar tanpa keterangan bahan/ teknik dan ragam hiasnya.
	Cukup (71-80) • Peserta didik mampu mengomunikasikan ide ragam hias yang mencerminkan pengaruh budaya Nusantara dalam bentuk sketsa/model. • Peserta didik mampu membuat konsep perancangan berdasarkan eksperimen bahan/alat/teknik. Keterangan: Pada gambar desain di samping, peserta didik telah menggambarkan sketsa desain kasar dengan ragam hias yang tergambar dengan baik disertai dengan keterangan bahan yang akan dipakai, namun belum menyertakan ukuran dan keterangan mengenai nama dan arti simbol dari ragam hias yang akan digunakan.

 	Baik (81-90) • Peserta didik mampu mengomunikasikan ide ragam hias yang mencerminkan pengaruh budaya Nusantara dalam bentuk sketsa/model sesuai hasil eksplorasinya. • Peserta didik mampu membuat konsep perancangan dilengkapi dengan bahan/alat/teknik secara detail. Keterangan: Pada gambar desain di samping, peserta didik telah menggambarkan sketsa desain dengan ragam hias yang tergambar dengan baik disertai dengan keterangan bahan yang akan dipakai, ukuran dan keterangan mengenai nama, serta arti simbol dari ragam hias yang digunakan.
 	Sangat Baik (91-100) • Peserta didik mampu mengomunikasikan ide ragam hias yang mencerminkan pengaruh budaya Nusantara dalam bentuk sketsa/model secara detail sesuai hasil eksplorasi • Peserta didik mampu membuat konsep perancangan dengan memodifikasi bahan/alat/teknik secara kreatif, detail dan informatif. Keterangan: Pada gambar desain di samping, peserta didik telah menggambarkan sketsa desain dengan ragam hias yang tergambar dengan baik disertai dengan keterangan bahan, ukuran, serta gambar detail teknik yang informatif. Nama ragam hias dan penjelasan makna simbol dituliskan dengan lengkap.

Gambar 11 Penilaian lembar perancangan- Kemdikbud/Yus/2022

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan
untuk SMA/MA Kelas X
Penulis : Sri Suratinah Hadiyati Kamihadi, dkk.
ISBN : 978-602-244-903-4 (jil.1)

Bagian 2

Kegiatan Pembelajaran

A. PENDAHULUAN

Pada bagian II ini akan disajikan contoh pengembangan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Alur Konten yang akan diperinci menjadi unit-unit pembelajaran yang lebih kecil.

Pendekatan dalam Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan dan fleksibilitas bagi guru dan peserta didik untuk mengembangkan potensi masing-masing sesuai minat, bakat, dan konteks daerahnya.

Strategi pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan kepedulian pada lingkungan sekitarnya dan merespon isu dan kebutuhan di daerahnya. Fleksibilitas dalam merdeka belajar membuka peluang bagi peserta didik untuk menghasilkan produk yang beragam dalam koridor yang disepakati antara peserta didik dan guru. Peserta didik juga didorong untuk menemukan caranya sendiri dalam merespon isu atau kebutuhan yang ada. Pendekatan ini akan membantu peserta didik untuk membangun kepercayaan diri dan kemampuan bernalar kritis sebagai seorang *problem solver*. Peserta didik dan guru juga didorong untuk menumbuhkan keberanian dalam mengambil risiko dan menghadapi potensi masalah dalam proses pembelajaran serta menyiapkan solusinya.

Pemeran utama pada pembelajaran berbasis proyek adalah peserta didik. Guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator. Penting bagi guru untuk memiliki kemampuan manajemen kelas yang efektif. Guru juga perlu memiliki kemampuan mendengar aktif dan menyimak dalam proses asistensi. Kemampuan ini sangat membantu bagi guru untuk dapat memberikan umpan balik yang tepat dan kontekstual kepada peserta didik.

Catatan untuk Guru

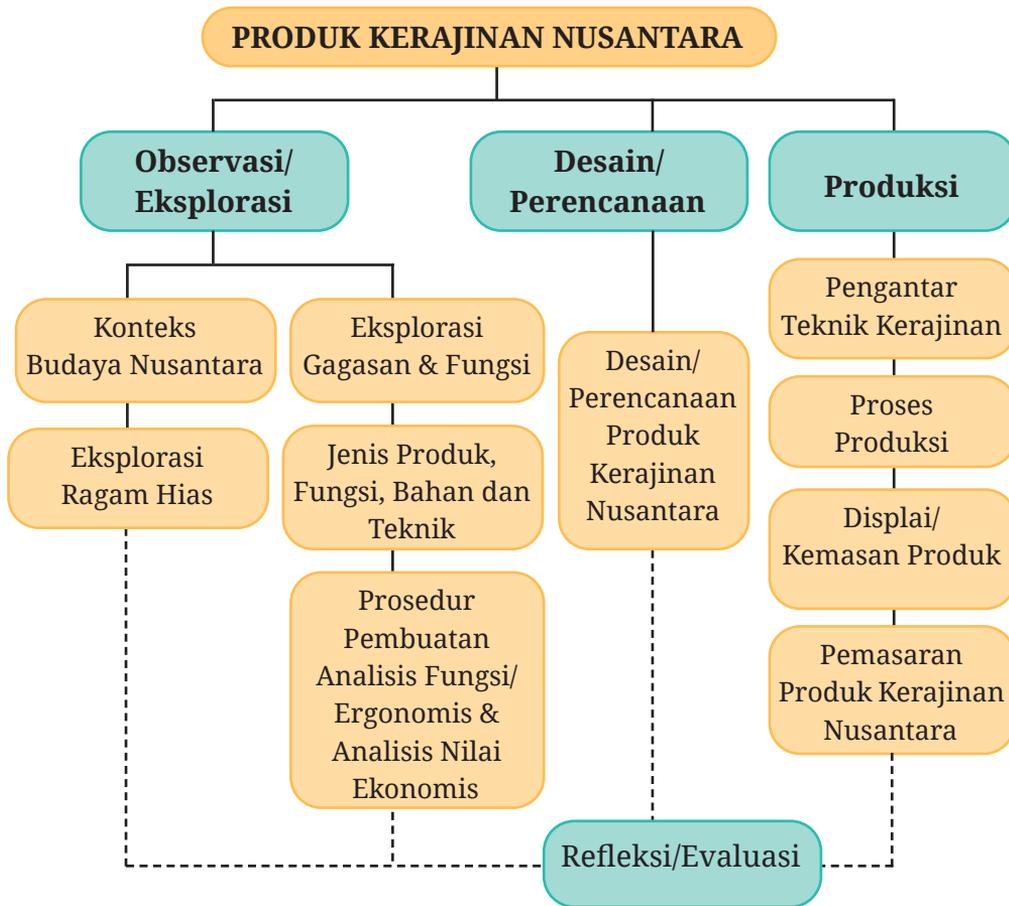
Unit yang disusun di setiap sekolah tidak harus sama mengikuti yang ada di buku ini, melainkan dapat disesuaikan dengan kemampuan guru, kemampuan sekolah dan sumber daya, serta kearifan lokal di lingkungan sekolah masing-masing.

Guru bebas merencanakan sendiri unit kegiatan di kelasnya dengan tetap berdasarkan pada Capaian Pembelajaran yang telah ditetapkan per fase dalam Kurikulum Merdeka.

Contoh unit pada Bagian II buku panduan guru ini ditujukan untuk memberikan gambaran kepada guru mengenai beberapa pendekatan yang dapat dilakukan untuk mencapai kompetensi yang diinginkan (sesuai Capaian Pembelajaran) melalui kegiatan unit di kelas. Secara umum, kurikulum Prakarya Kerajinan berisi empat elemen kompetensi, yaitu observasi dan eksplorasi, desain/perencanaan, produksi, serta refleksi dan evaluasi. Di dalam bagian ini akan dibahas contoh membuat unit pelajaran untuk memenuhi keempat elemen tersebut dalam kegiatan kelas dan contoh produk yang dihasilkan peserta didik sebagai bahan asesmen.

Guru dalam memastikan Capaian Pembelajaran peserta didik dapat melalui pendekatan yang berbeda-beda. Pada buku ini, produk kerajinan hasil modifikasi dicapai melalui pendekatan fungsi, di mana kombinasi bahan, alat, dan teknik yang berbeda-beda dapat digunakan sesuai kebutuhan untuk mendapatkan fungsi produk kerajinan yang diinginkan. Hal ini akan membantu guru untuk mampu membuat rencana pengajarannya sendiri di sekolah sesuai dengan kondisi, kemampuan, fasilitas, dan sumber daya lokal yang tersedia.

B. PETA KONSEP

Peta konsep dibuat secara umum untuk dapat diaplikasikan pada unit-unit yang berbeda-beda.

Gambar 1.1 Peta konsep

C. BAHAN BACAAN GURU

FUNGSI PRODUK KERAJINAN DAN SUMBER INSPIRASINYA

Pengertian Kerajinan

Kerajinan berasal dari kata "rajin" yang berarti kegiatan yang bersungguh-sungguh dalam melakukan sesuatu. Setelah mendapatkan imbuhan *ke-* dan *--an* menjadi kata benda yang berarti produk hasil keterampilan tangan, seperti anyaman, gerabah, rajut, dan lain-lain. Perajin merupakan orang yang menghasilkan produk kerajinan dan sangat dekat dengan dunia kreatif maupun proses mencipta. Dalam membuat produk kerajinan, faktor keindahan estetik dan efisiensi desain perlu selalu dipertimbangkan sehingga seorang perajin perlu mempertimbangkan proses kreatif yang didalamnya terdiri dari proses observasi/mengetahui (*knowing*), eksplorasi (*exploring*), merancang (*designing*), dan membuat (*making/producing*).

Menurut Prof. Yusuf Affendi, "Nilai-nilai tradisional tetap menjadi pijakan sebagai sumber atau acuan simbolis estetis, maupun sebagai sumber gagas visual. Namun, garapan dan gubahan bentuk itu, dalam makna luas, tidak mungkin kalau terus-terusan dalam warna tradisional, melainkan perlu pandangan baru, gagasan baru yang inovatif yang kreatif. Karena tantangannya pun lebih kompleks, rumit, progesif dalam arti demokratis bebas. Gagasan, konsep, informasi, dan kepekaan artistik yang mendunia itu haruslah memiliki pesona gaya atau style. Perancang yang hanya mementingkan aspek fungsi saja tidak akan mendapat reaksi positif dari masyarakat (pasar)".

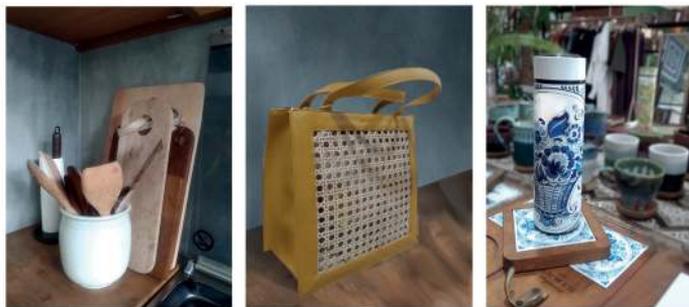
Prof. Biranul Anas Zaman menyatakan bahwa "seiring dengan dinamika perubahan spirit zaman dan juga gaya yang begitu kompleks dan cepat ini, berbagai wacana pun bermunculan, termasuk dalam upaya meredefinisi pengertian atau hakikat kriya masa kini; saat ini di Barat lingkup *craft* dengan gejala dan pengertian yang dimaksud di atas sering disebut dengan istilah *contemporary craft* atau *craft art* untuk membedakan dengan handicraft dan native/*rural craft*. Perkembangan dalam dasawarsa terakhir, pada lingkup *craft* di Barat menunjukkan bahwa kecenderungan yang berkembang mengarah pada karya-karya *craft* bebas." (*British Council-Creating Futures*)

Perkembangan arah kriya/kerajinan di dunia ini perlu dicermati di dalam pengembangan pengajaran Prakarya Kerajinan di kelas. Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan tidak hanya kemampuan teknik mereka dalam memproduksi produk kerajinan, namun juga menguatkan kemampuan pengembangan desain yang mencakup eksplorasi gagasan, fungsi, bentuk, teknik dan sumber daya material baru sehingga mampu bersaing di dunia kerja nantinya.

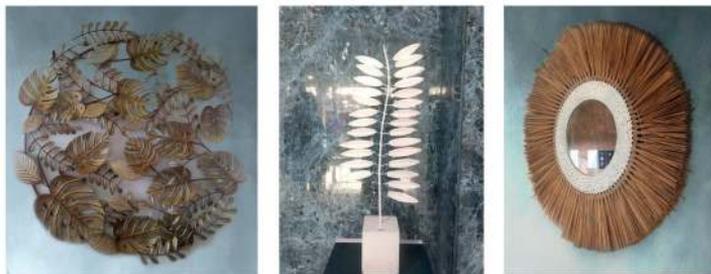
Fungsi Produk Kerajinan

Berdasarkan fungsinya, produk kerajinan dapat dibagi menjadi 3 (tiga) bagian.

1. **Produk kerajinan fungsi pakai**

   Produk kerajinan yang dibuat memiliki fungsi tertentu yang dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk melakukan aktivitasnya.

Gambar 1.2 Produk kerajinan fungsi pakai.
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina kamihadi

2. **Produk kerajinan fungsi hias**

   Produk kerajinan yang dibuat dititikberatkan pada keindahan atau nilai artistik yang dapat berfungsi sebagai elemen dekoratif.

Gambar 1.3 Produk kerajinan fungsi hias.
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

3. **Produk kerajinan fungsi mainan (*toys*)**

   Produk kerajinan yang dibuat ditujukan sebagai alat untuk bermain ataupun hiburan baik bagi orang dewasa maupun anak-anak.

Gambar 1.4 Produk kerajinan fungsi mainan.
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

Dalam proses pembuatan produk kerajinan baik sebagai fungsi pakai, fungsi hias, maupun fungsi mainan, seorang perajin dapat mencari gagasan dari berbagai sumber. Salah satu sumber yang dapat dipakai adalah sumber budaya baik dari budaya Nusantara maupun budaya dari etnik-etnik lain di dunia.

Sumber Gagasan Produk Prakarya Kerajinan

Sumber gagasan yang dapat diambil dari budaya Nusantara terbagi menjadi dua, yaitu sumber budaya objek/artefak Nusantara dan sumber budaya Nusantara nonobjek.

1. **Sumber budaya objek/artefak Nusantara**

   Kebudayaan Indonesia sangat beragam. Setiap suku bangsa di Nusantara memiliki adat dan cara hidup yang berbeda-beda pula. Hal ini menghasilkan kekayaan objek budaya/artefak Nusantara yang beragam. Contoh objek budaya/artefak Nusantara, antara lain bangunan tradisional/adat, pakaian adat, alat musik, motif kain, patung candi, ukiran, tato, dan lain-lain.

Gambar 1.5 Beragam sumber objek budaya/artefak Nusantara.
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina kamihadi

2. **Sumber budaya Nusantara nonobjek**

Sumber gagasan tidak hanya berasal dari objek/artefak Nusantara, namun juga dapat bersumber dari unsur budaya Nusantara nonobjek, seperti sistem kepercayaan, upacara adat, legenda, pantun, cerita wayang, tarian tradisional dan lain-lain. Pengolahan sumber gagasan yang berasal dari nonobjek ini memunculkan kesempatan pada kita untuk menginterpretasikannya dalam bentuk simbol-simbol yang mudah dimengerti sehingga menghasilkan produk kerajinan yang unik dan segar.

Gambar 1.6 Sumber budaya non objek berupa Tarian adat Bedoyo Mataraman dari Yogyakarta

Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan untuk SMA/MA Kelas X
Penulis : Sri Suratinah Hadiyati Kamihadi, dkk.
ISBN : 978-602-244-903-4 (jil.1)

UNIT
1

RAGAM HIAS NUSANTARA PADA PRODUK FESYEN

“Apakah ragam hias Nusantara pada produk fesyen yang saya buat menarikdan bernilai jual?”

A. Deskripsi Unit

Kegiatan dalam unit ini dimulai dengan membuka diskusi kelas mengenai signifikansi aplikasi ragam hias pada produk fesyen dalam konteks kehidupan sehari-hari dan perkembangannya saat ini.

Pada unit ini, proses observasi dan eksplorasi produk fesyen Prakarya Kerajinan difokuskan pada eksplorasi dan aplikasi motif tradisional/ragam hias yang mencerminkan pengaruh objek budaya Nusantara pada produk fesyen yang ada. Penambahan motif /ragam hias ini dapat dilakukan dengan berbagai variasi teknik yang ada. Contohnya, aplikasi kain tradisional sebagai hiasan lengan atau leher, teknik sulam, penambahan manik-manik, dan lain-lain.

Proses desain dan produksi pada unit ini akan terbagi menjadi dua bagian yang saling berkelanjutan. Peserta didik mengawali dengan menambahkan motif/ragam hias Nusantara dengan aplikasi bahan dan teknik lokal pada produk busana yang dikehendaki, kemudian dilanjutkan dengan mendesain dan merealisasikan produk aksesoris fesyen yang serasi. Pembagian proses desain dan produksi menjadi dua bagian ini, juga dapat diterapkan sebagai materi pengembangan konsep bagi peserta didik.

Di akhir unit, guru membahas tentang kebutuhan displai produk fesyen yang dibuat agar dapat dipresentasikan dengan menarik dan bernilai jual.

Kegiatan pembelajaran per elemen:	
Observasi dan Eksplorasi:	1. mengeksplorasi gagasan ragam hias pada produk fesyen yang terinspirasi objek budaya Nusantara. 2. mengidentifikasi fungsi, bahan & teknik dari produk fesyen Nusantara 3. membaca potensi nilai jual produk fesyen Nusantara
Desain/ Perencanaan:	mengomunikasikan ide perancangan produk berdasarkan hasil eksplorasinya dalam bentuk 1. membuat sketsa ide produk fesyen yang ingin dibuat

Kegiatan pembelajaran per elemen:	
	2. menuliskan penjelasan perancangan berdasarkan eksplorasinya
Produksi:	merealisasikan desain menjadi produk jadi, melalui 1. memodifikasi bahan dan teknik dengan memanfaatkan teknik tradisional/ semimasinal; dan 2. mendokumentasikan langkah-langkah pengerjaan produk di dalam jurnal.
Refleksi dan Evaluasi:	1. mempresentasikan produk fesyen Nusantara yang dibuat; dan 2. merefleksikan respon teman-temannya terhadap produk yang dibuat.

Unit ini memberikan kesempatan pada guru untuk memperkenalkan dan melatih peserta didik keterampilan dalam mencari informasi yang relevan dan terpercaya. Memahami langkah-langkah pengembangan produk kerajinan, kemampuan menjelaskan konsep, dan menerima umpan balik

Metode Pembelajaran: *Discovery*

Pada unit ini peserta didik didorong untuk mencari informasi yang dibutuhkannya dalam membuat dan menambahkan ragam hias pada produk fesyen yang akan dibuatnya dan menemukan sendiri pengetahuan yang mendalam mengenai unsur budaya setempat yang menjadi identitas dari produknya.

Informasi Bagi Guru

Persiapan Penyampaian Materi

- Guru dapat menunjukkan foto/video/contoh aplikasi ragam hias Nusantara pada produk fesyen (busana dan aksesoris), seperti baju adat tradisional, pakaian modern dengan sentuhan etnis, ikat pinggang, dompet, tas, dan lain-lain yang memanfaat objek budaya Nusantara, seperti batik, kain celup, tenun, atau teknik jahit/sulam//ikat tradisional. Guru juga dapat mempersiapkan foto/video objek budaya, seperti tato, relief rumah adat, motif kain tradisional, dan lain-lain sebagai sumber eksplorasi gagasan yang dapat menstimulasi kreativitas peserta didik terhadap pengembangan gagasan produk aksesoris fesyen yang akan dibuat.
- Ingatkan pada peserta didik untuk mempertimbangkan bahan dan teknik yang akan digunakan memenuhi kriteria mudah ditemukan, mudah dipelajari di daerahnya, dan mencerminkan kearifan lokal sesuai dengan daerah masing-masing. Contohnya, apabila peserta didik tinggal di daerah Jawa, maka dapat mempelajari batik sebagai sumber gagasan/inspirasi sehingga dapat menjadi bahan yang dipakai untuk produk yang dibuat.

Integrasi Mata Pelajaran

Unit produk fesyen Nusantara ini memiliki peluang yang cukup luas untuk menggunakan pendekatan tematik dengan berintegrasi bersama mata pelajaran lain, seperti mata pelajaran bahasa, ilmu sosial, dan seni rupa.

Konteks Daerah

Sekolah berada di daerah Sulawesi Selatan

Pengaturan Kegiatan Peserta Didik

Proyek Individu

Guru dapat meminta peserta didik mengerjakan beberapa kegiatan secara individu, misalnya dengan membuat *mind map*, mengeksplorasi objek budaya Nusantara yang ingin diangkat, mengeksplorasi fungsi produk fesyen yang akan dibuat serta mengerjakan lembar kerja siswa.

Penataan Kelas

Guru dapat menggunakan ruang kelas, perpustakan sekolah, atau laboratorium komputer untuk mengadakan kegiatan ini. Guru juga dapat menugaskan peserta didik untuk melakukan eskplorasi di luar kelas, baik di toko, atau sanggar menjahit di wilayah setempat.

Sarana Prasarana

1. Produk busana fesyen dan aksesorisnya yang mencerminkan pengaruh budaya Nusantara sebagai contohnya.
2. LKS (Lembar Kerja Siswa).
3. Alat tulis dan alat gambar, seperti pensil, pensil warna, dan cat air.
4. Jurnal siswa
5. Komputer
6. Kamera atau HP untuk mendokumentasikan proses eksplorasi.
7. Ruang belajar di dalam dan di luar kelas yang cukup dan memadai.
8. Tautan sumber digital atau video buku referensi mengenai produk fesyen busana Nusantara dan objek-objek budaya Nusantara.

Interaksi dengan Orang Tua

Guru dapat menjalin komunikasi dengan orang tua peserta didik agar dapat memfasilitasi peserta didiknya dalam kegiatan eksplorasi di luar kelas. Orang tua juga dapat memberikan masukan kepada peserta didik mengenai produk fesyen yang akan dibuat apakah akan bernilai jual ataupun tidak.

Kegiatan 1
Mengamati Produk Fesyen Nusantara (Waktu 2x90mnt)
Elemen: Observasi dan Eksplorasi

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- Mengeksplorasi bentuk, bahan, alat dan teknik produk kerajinan nusantara yang ergonomis
- Menganalisis potensi nilai ekonomis produk kerajinan berdasarkan potensi sumber daya nusantara

Penerapan Profil Pelajar Pancasila:

Dimensi	Elemen
Berkebinekaan global	Elemen mengenal dan menghargai budaya
Bernalar kritis	Elemen memperoleh dan memproses informasi dan gagasan

Kegiatan 1 terdiri dari dua kali pertemuan dengan aktivitas sebagai berikut:

Pertemuan 1: Eksplorasi gagasan ragam hias

- Peserta didik mengamati keragaman produk fesyen Nusantara.
- Peserta didik mengeksplorasi objek budaya setempat yang dapat diangkat sebagai sumber gagasan unsur ragam hias Nusantara.

Pertemuan 2: Menganalisis potensi produk fesyen Nusantara

- Peserta didik mencermati potensi daya jual produk fesyen Nusantara dan aksesorisnya sesuai target pasar yang ditetapkan.
- Peserta didik menganalisis nilai ekonomis produk fesyen yang akan dibuat.

Pertemuan 1

Pada pertemuan 1 ini, peserta didik mengeksplorasi gagasan/ide ragam hias Nusantara pada produk fesyen berangkat dari kesadaran bahwa dalam hidup manusia memiliki kebutuhan sandang yang harus terpenuhi.

Materi Eksplorasi Ragam Hias Nusantara Pada Produk Fesyen

Produk Fesyen Terinspirasi Objek/Artefak Budaya Nusantara

Perkembangan Fesyen Manusia

Sejak awal kehidupan di bumi, manusia telah menciptakan penutup tubuh dalam usaha untuk melindungi tubuhnya dari cuaca serta kondisi alam di sekitarnya. Penutup tubuh ini diciptakan dengan sangat sederhana dari material yang dapat ditemukan di sekitar, seperti dedaunan, kulit kayu, dan kulit binatang. Bukti-bukti ini tergambarkan dalam lukisan-lukisan yang ditemukan di gua-gua peninggalan masa lampau.

Di Indonesia sendiri, masih terdapat beberapa suku yang tetap mempertahankan pakaian tradisionalnya yang terbuat dari kulit kayu maupun dedaunan sebagai penutup tubuhnya. Suku-suku tersebut, antara lain masyarakat suku Dayak di Kalimantan dan suku Papua di Papua Barat.

Di masa modern saat ini, penutup tubuh atau pakaian telah berkembang secara fungsi menjadi alat eksistensi diri. Perubahan fungsi pakaian dari sekadar penutup dan pelindung tubuh menjadi bagian dari ekspresi diri pemakainya membuka peluang yang sangat luas bagi penggalian ide pengaplikasian ragam hias di dunia fesyen. Penggalian ide tidak hanya dari sisi model dan gaya berbusana, namun juga penggalian material baru, teknik baru, dan aksesoris yang dapat meningkatkan fungsi estetik busana itu sendiri.

Perkembangan fesyen di Indonesia saat ini, tidak hanya mendapatkan pengaruh yang kuat dari dunia luar, namun juga mulai melirik pada penggalian kekayaan budaya Nusantara untuk menghasilkan gaya desain kontemporer yang segar, unik, dan menarik. Kutipan artikel Kompas mengenai Indonesia Fashion Week di Jakarta beberapa waktu lalu, menunjukkan perkembangan fesyen Indonesia yang mulai mengangkat kekayaan budaya Nusantara.

Penulis Kahfi Dirga Cahya | Editor Wisnubrata

Gambar 1.7 Indonesia Fashion Week 2018 mengusung tema Cultural Identity yang terinspirasi dari tiga destinasi wisata Indonesia, yaitu Danau Toba di Tanah Batak, Borobudur di Jawa Tengah, dan Labuan Bajo di Nusa Tenggara Timur.

Sumber Gambar: (KOMPAS.com/KAHFI DIRGA CAHYA)

Jika selama ini peragaan busana berusaha menciptakan tren mode yang berakar dari kultur modern, Indonesia Fashion Week (IFW) berani tampil beda.

Selama tujuh kali gelaran, acara besutan Asosiasi Perancang Pengusaha Muda Indonesia (APPMI) konsisten mengusung tema budaya Indonesia.

Alasannya simpel. Presiden APPMI dan IFW Poppy Dharsono menganggap kekayaan bumi Indonesia sangat beragam, dan peninggalan nenek moyang tersebut perlu dilestarikan dan dikembangkan.

Sumber artikel: https://lifestyle.kompas.com/)

Teks disarikan dari Kahfi Dirga Cahya/Kompas.com

Produk kerajinan fesyen yang berkembang di Indonesia saat ini sangat beragam. Berbagai gaya mode busana dan aksesoris yang dikembangkan dipengaruhi baik dari budaya modern Barat, Timur Tengah (Islam), maupun pengaruh budaya Nusantara. Artikel di atas memperlihatkan bahwa bentuk-bentuk budaya Nusantara telah mendapatkan perhatian khusus sebagai bahan eksplorasi baik dari segi gagasan, bahan, fungsi maupun teknik yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan produk kerajinan fesyen di Indonesia.

Fungsi Fesyen

Fashion saat ini tidak bergantung pada kehidupan sehari-hari saja, namun lebih dari itu fesyen merupakan salah satu gaya hidup. Hal ini tidak lepas dari posisi wanita saat ini yang mempunyai peranan yang kompleks dalam kehidupan masyarakat baik dalam kehidupan keluarga maupun sosial.

Fungsi produk fesyen sendiri terbagi dua, yaitu:

1. fungsi fesyen sebagai busana, di mana desain fesyen berfungsi sebagai penutup tubuh (pakaian) yang dapat digunakan baik untuk sehari-hari maupun untuk acara-acara tertentu.

Gambar 1.8 Produk fesyen yang berfungsi sebagai busana
Sumber gambar: Kumparan/Fanny Kusumawardhani

2. fungsi fesyen sebagai aksesoris, di mana desain fesyen bertujuan sebagai tambahan atau pelengkap pada busana dengan fungsi pakai ataupun dekoratif untuk meningkatkan nilai dari desain fashion itu sendiri.

Gambar 1.9 Produk fesyen yang berfungsi sebagai aksesoris
Sumber: Kemdikbud/Tina Kamihadi

Ragam Hias Nusantara Pada Produk Fesyen

Indonesia sebagai negara dengan keragaman budaya tinggi memberikan peluang bagi pengembangan gagasan produk kerajinan yang kaya dan beragam yang terinspirasi dari kekhasan etnik dan budaya Nusantara.

Produk Busana yang Terinspirasi Objek Budaya Nusantara

Gambar 1.10 Contoh produk fesyen dengan ragam hias Nusantara
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

Sebagai sumber gagasan bagi produk busana Nusantara, berbagai bentuk objek budaya Nusantara dapat menjadi inspirasi motif atau hiasan pada busana yang akan dibuat.

Aksesoris Fesyen yang Terinspirasi Objek Budaya Nusantara

Gambar 1.11 Contoh produk aksesoris pendukung fesyen yang terinspirasi objek Nusantara
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

Perkembangan produk-produk aksesoris di Nusantara saat ini sangat pesat. Objek budaya/artefak Nusantara yang menjadi sumber gagasan maupun bahan dan teknik yang dipakai sebagai bagian pengembangan dan inovasi-inovasi baru yang segar di bidang fesyen pun semakin sering dijumpai. Produk aksesoris fesyen Nusantara dari segi fungsi dapat terbagi menjadi aksesoris berikut ini.

1. Aksesoris rambut/kepala, misalnya topi, ikat rambut, tusuk konde, bandana, jilbab, masker, anting, dan lain-lain
2. Aksesoris tubuh/busana, misalnya kalung, gelang, ikat pinggang, tas, dompet/tas tangan, dan lain-lain.
3. Aksesoris kaki, misalnya sandal, sepatu, gelang kaki, kaos kaki, dan lain-lain.

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

Pada kegiatan pembuka, guru mengawali dengan mengkondisikan peserta didik agar fokus kepada materi yang akan diberikan. Pengkondisian ini dapat dilakukan dengan memberikan *game*/ permainan tebak kata. Setelah itu guru dapat mulai menyampaikan materi yang kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelas.

Dalam kegiatan ini, peserta didik mendiskusikan objek budaya

Nusantara yang dapat diangkat sebagai sumber gagasan ragam hias pada produk fesyen. Contoh materi yang disediakan dapat berupa benda jadi maupun gambar/foto/video dalam bentuk salindia presentasi. Berikan juga pertanyaan pemantik, seperti *"Apakah ragam hias Nusantara pada produk fesyen yang saya buat menarikdan bernilai jual?"*

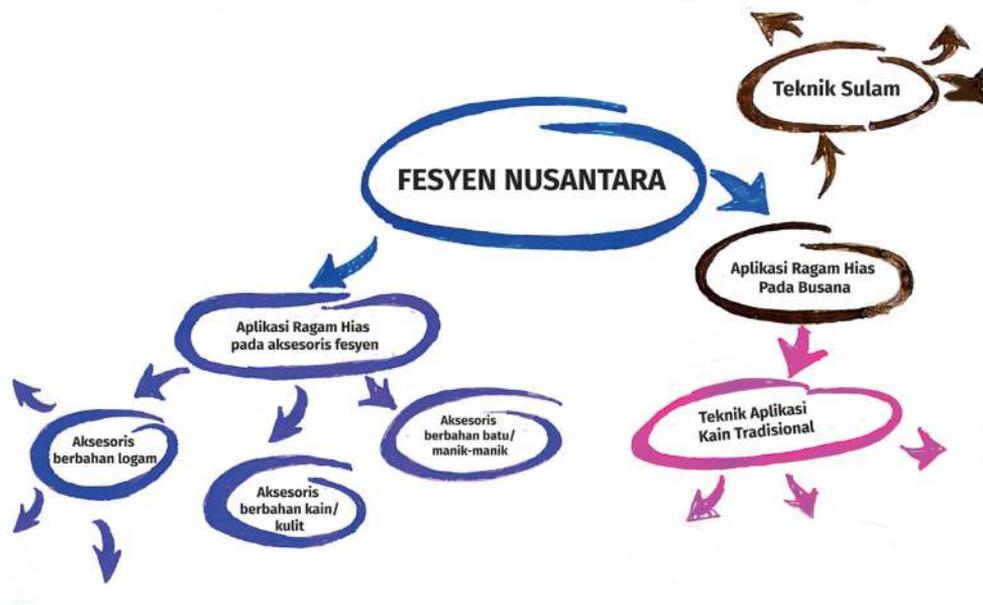
Asesmen diagnostik: kuis mengenai pemahaman tentang jenis-jenis fungsi kerajinan.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini, guru mengajak peserta didik untuk mengeksplorasi gagasan dan fungsi dengan langkah-langkah berikut ini.

- Peserta didik melakukan pengamatan terhadap berbagai fungsi produk fesyen Nusantara yang potensial dan banyak tersedia di lingkungan tempat tinggalnya. Hasil dari pengamatan tersebut dapat dirangkum dalam bentuk peta benak yang memperlihatkan penguraian gagasan ide produk fesyen yang potensial untuk dibuat.

  Sub elemen P3: Mendalami budaya dan identitas budaya

  Contoh *mind map* yang dapat dibuat peserta didik

Gambar 1.12 Contoh peta benak
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

- Peserta didik mengeksplorasi objek budaya Nusantara setempat sebagai sumber inspirasi bentuk dan teknik ragam hias.

  Sub Elemen P3: Mendalami budaya dan identitas budaya

Contoh ragam motif (objek budaya Nusantara) sebagai sumber gagasan

Ragam Motif Ukir Tana Toraja

Gambar 1.13 Ragam Motif Tana Toraja
Sumber gambar: Berita Sastra Budaya/2014

Tana Toraja memiliki ragam motif yang umum digunakan pada relief rumah adat suku Toraja maupun sebagai sumber motif pada kain tenun tradisional Toraja. Pada motif-motif Toraja yang cenderung berbentuk abstrak dan geometris, terkandung makna dan simbol dari alam dan kehidupan masyarakat tradisional Toraja. Berikut beberapa makna dari ragam motif ukir yang dipakai sebagai contoh pada kegiatan ini.

1. *Paq Kapuq Baka* *Kapuq* berarti "ikatan" dan *baka* berarti "bakul". Motif ini menyerupai ikatan pada penutup bakul tempat menyimpan pakaian yang dianggap sakral bagi masyarakat suku Toraja. Ukiran ini memiliki makna harapan agar keturunan selalu bersatu, damai, dan sejahtera.	 **Gambar 1.14** *Paq Kapuq Baka* Sumber gambar: Berita Sastra Budaya/2014
2. *Paq Sekong Kandaure* Memiliki bentuk yang berlekuk-lekuk, motif ini memiliki makna harapan agar seluruh keturunan Toraja dapat hidup bahagia.	 **Gambar 1.15** *Paq Sekong Kandaure* Sumber gambar: Berita Sastra Budaya/2014
3. *Paq Bombo Uai* *Bombo* berarti binatang air yang melayang di atas air bagaikan angin. Ukiran ini merupakan gambaran manusia yang harus bekerja dengan cepat, tepat dan terampil.	 **Gambar 1.16** *Paq Bombo Uai* Sumber gambar: Berita Sastra Budaya/2014
4. *Paq Erong* *Paq Erong* adalah peti tempat menyimpan tulang belulang. Ukiran ini bermakna harapan agar para leluhur memberkahi rejeki.	 **Gambar 1.17** *Paq Erong* Sumber gambar: Berita Sastra Budaya/2014

- Hasil pengamatan dan eksplorasi didokumentasikan di dalam jurnal siswa.

Contoh Lembar Kerja Siswa

Tabel 1.1 Lembar Kerja Siswa (LK-1)

Lembar Kerja (LK-1)
Nama : ....
Kelas : ....

Mengobservasi Produk Fesyen, Aksesorisnya, dan Objek Budaya Nusantara

Inspirasi Objek Budaya	Bahan	Teknik	Fungsi	Ide/Gagasan Ragam Hias pada Produk Fesyen

Produk fesyen yang terinspirasi dari ragam hias objek Nusantara daerah :
....

Ungkapkan pemikiranmu mengenai potensi nilai jual dari gagasan atau ide fungsi yang akan kamu buat!
....

Contoh Tugas Eksplorasi Gagasan, Fungsi, Bahan, Dan Teknik

1. Buatlah studi observasi dan eksplorasi dalam bentuk *mind map* tentang produk fesyen Nusantara.
2. Buatlah eksplorasi objek budaya/artefak Nusantara yang dapat dijadikan sumber inspirasi pengembangan ragam hias (busana dan aksesoris).
3. Dokumentasikan hasil observasi dan eksplorasi dalam bentuk LKS di dalam jurnal siswa

3. Kegiatan Penutup

Pada bagian ini guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi. Berikut contoh refleksi untuk peserta didik

"Apakah saya dapat menganalisis informasi dari berbagai sumber yang tersedia untuk mendapatkan gagasan ragam hias Nusantara pada produk kerajinan fesyen?"

"Apakah kebudayaan setempat di lingkungan saya mempengaruhi identitas diri saya?"

Pertemuan 2

Pada pertemuan 2 ini, peserta didik akan menyusun hasil analisis nilai ekonomis dari produk fesyen yang akan dibuat. Penyusunan analisis nilai ekonomis ini dilakukan melalui beberapa tahap, mulai dari analisis nilai jual dan segmen pasar dari produk yang akan dibuat, perincian bahan yang akan dipakai, dan perencanaan perkiraan biaya.

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

Penyampaian materi dapat dilakukan dengan menggunakan *power point presentation* untuk menunjukkan contoh hasil analisis pertimbangan sumber daya lokal yang dipakai, segmen pasar, dan perhitungan perkiraan biaya. Setelah dilakukan presentasi, kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelas.

Materi Pemahaman Konsep Kewirausahaan

Memahami Konsep Wirausaha

Kata wirausaha berasal dari kata *entrepreneur* yang berarti bertanggung jawab. Kewirausahaan adalah proses mencipta kreasi baru dan berbeda dari yang sudah ada (inovasi). Menurut Jong dan Wennekers kewirausahaan adalah pengambilan resiko untuk menjalankan usaha sendiri dengan memanfaatkan peluang untuk menciptakan usaha baru dengan pendekatan yang inovatif. Wirausaha sendiri berarti orang yang memiliki sikap, semangat dan perilaku mandiri dalam menciptakan inovasi dan kreasi dalam usahanya.

Untuk menjadi wirausahawan, seseorang harus memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Percaya diri
2. Berorientasi pada kegiatan kerja dan hasilnya
3. Berani mengambil resiko dan tidak takut pada tantangan
4. Kepemimpinan
5. Bersifat orisinal, yaitu memiliki kreatifitas untuk menghasilkan sesuatu yang inovatif; dan
6. Berorientasi ke masa depan.

Materi disarikan dari: Pengertian Kewirausahaan Beserta Ciri-cirinya/kompas.com/Muhammad Idris/2021

Perencanaan dan Pengembangan Produk Kerajinan

Dalam merencanakan produk kerajinan, diperlukan pengetahuan mengenai produk yang akan dibuat, sumber daya yang dibutuhkan, selera, peluang, serta segmen pasar yang dituju. Pengetahuan ini akan membantu dalam memutuskan rencana produk yang akan dibuat dan pengembangannya.

Pertimbangan Sumber Daya Lokal

Pengembangan usaha membutuhkan perencanaan yang mendalam pada semua bidang, termasuk sumber daya dan target pasarnya. Sumber daya ini dapat terbagi menjadi sumber daya manusia dan sumber daya materi atau bahan yang tersedia. Pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber daya yang akan dipakai dalam perencanaan dan pembuatan produk fesyen diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menciptakan produknya dan meningkatkan nilai jual produk yang dihasilkan.

Pertimbangan Segmen Pasar dan Rencana Pemasaran

Penyusunan rencana pemasaran hendaknya mempertimbangkan beberapa landasan yang saling mempengaruhi. Berikut ketiga landasan tersebut adalah:

1. Titik awal usaha (kekuatan dan kelemahan dari produk).
2. Tujuan usaha (sasaran pemasaran produk).
3. Cara mencapai sasaran tersebut (penetapan strategi pemasaran, anggaran, dan lain-lain).

Segmen pasar yang dituju atau calon konsumen dari produk kerajinan yang akan dibuat sangat penting untuk ditentukan di awal proses perencanaan. Target pasar ini akan mempengaruhi jenis produk yang dibuat, spesifikasi bahan dan warna, fungsi produk, dan lain-lain.

Secara umum segmen pasar dapat dibedakan berdasarkan umur.

- Anak-anak

  Penggunaan bahan yang lunak dan aman, dengan warna-warna kuat akan menarik minat anak-anak untuk membeli produk fesyen yang dibuat.

- Remaja

  Penggunaan pernak-pernik dekoratif dengan warna-warna yang mengikuti tren yang sedang berkembang di masyarakat tentu akan menarik minat para remaja untuk membeli produk fesyen yang dibuat.

- Dewasa

  Bentuk kerajinan fesyen dengan warna-warna yang lebih netral dan praktis biasanya lebih diminati oleh golongan umur ini.

2. Kegiatan Inti

- Peserta didik membuat kuesioner mengenai berbagai jenis busana dan aksesoris yang menarik dan bernilai jual.

Contoh Kuesioner Siswa

Tabel 1.2 Kuesioner

Pertanyaan	Keterangan
Saya membutuhkan produk fesyen yang dapat memenuhi kebutuhan hidup sehari- hari. ○ Ya ○ Tidak	
Saya memilih produk fesyen yang sesuai dengan gaya mode terbaru. ○ Ya ○ Tidak	
Gaya busana yang saya suka ○ Formal ○ Kasual	

- Analisis hasil kuesioner dengan mempertimbangkan kesediaan bahan/material (sumber daya) lokal setempat.

  Sub elemen P3: Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan:

Contoh Tugas Analisis Ekonomi

1. Buatlah kuesioner mengenai produk fesyen yang akan dibuat; apakah produk tersebut menarik bagi teman-temanmu untuk dipakai/dibeli.
2. Buatlah beberapa pilihan produk sebagai dasar untuk memutuskan fungsi aksesoris fesyen yang akan dibuat.
3. Buatlah studi daftar kebutuhan bahan yang dibutuhkan dan mudah didapat di daerahmu untuk membuat produk fesyen yang diinginkan.
4. Lakukan analisis, apakah produk yang akan dibuat memiliki nilai ekonomis.

3. Kegiatan Penutup

Peserta didik menyusun asesmen pribadi (*self assessment*) mengenai sumber gagasan produk fesyen yang dapat dilihat berikut ini.

- **Asesmen pribadi**

  Asesmen pribadi peserta didik mengenai kemampuan eksplorasi gagasan dan budaya.

  Berikut contoh rubriknya.

Tabel 1.3 Rubrik Asesmen Pribadi

Rubrik	Ya/Tidak
Saya dapat mengeksplorasi teknik modifikasi pada produk fesyen Nusantara dalam bentuk *mind map*.	
Saya dapat mengenali potensi objek budaya serta bahan/ alat/teknik lokal yang sesuai.	

4. Asesmen formatif

Rubrik penilaian kemampuan peserta didik dalam menentukan nilai ekonomis produk.

Tabel 1.4 Rubrik Nilai Ekonomis Produk

Rubrik Nilai Ekonomis Produk	Nilai
• Peserta didik belum mampu membaca peluang usaha produk fesyen. • Peserta didik belum mampu menentukan target pasar.	Kurang (<70)
• Peserta didik mampu membaca peluang usaha produk fesyen. • Peserta didik mampu menentukan target pasar.	Cukup (71-80)
• Peserta didik mampu membaca dan menyikapi peluang usaha produk fesyen, • Peserta didik mampu menentukan target pasar dan nilai ekonomis produk	Baik (81-90)
• Peserta didik dengan inisiatif sendiri mampu membaca dan menentukan peluang usaha produk fesyen. • Peserta didik mampu menentukan target pasar konsisten dengan produk yang akan dibuat dan nilai ekonomisnya	Sangat baik (91-100)

Kegiatan 2
Mengamati Merancang Ragam Hias Pada Produk Fesyen
(Waktu 2x90mnt)
Elemen: Desain/Perencanaan

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- Merancang produk kerajinan berdasarkan modifikasi bentuk, bahan, alat, dan teknik dengan pertimbangan ergonomi

Penerapan Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Elemen
Kreatif	Elemen menghasilkan gagasan yang orisinil

Informasi Untuk Guru

Persiapan Guru

Guru dapat memperlihatkan contoh-contoh ilustrasi fesyen kepada peserta didik baik yang bisa didapatkan dari internet, buku, maupun diperagakan/didemonstrasikan. Contoh-contoh ini dapat membantu peserta didik untuk memahami cara mengeksplorasi dan memvisualisasikan ide-ide mereka dalam bentuk gambar/ sketsa.

Sarana Prasana

1. Kertas/jurnal siswa.
2. Alat gambar seperti pensil, pen, marker, dan lain-lain.
3. Cat air atau pensil warna
4. Contoh material yang akan dipakai.
5. Komputer/hp/laptop.
6. Printer warna
7. Ruang kelas/perpustakaan/studio kerja.

Kegiatan 2 terdiri dari dua kali pertemuan dengan aktivitas sebagai berikut:

Pertemuan 1: Perancangan Ragam Hias Nusantara

- Peserta didik merancang konsep ragam hias pada pakaian yang telah disiapkan berdasarkan inspirasi objek/artefak budaya Nusantara yang telah diamati pada kegiatan 1
- Peserta didik membuat sketsa desain ragam hias yang akan dibuat.

Pertemuan 2: Perancangan Ragam Hias Nusantara

- Peserta didik melakukan asistensi atas rancangan yang dibuatnya.
- Peserta didik membuat perbaikan pada rancangannya sesuai umpan balik dari guru.

Pertemuan 1 dan 2

Pada kegiatan 2 ini akan fokus pada aktivitas peserta didik dalam mengembangkan ide/gagasannya menjadi sebuah desain yang utuh. Kegiatan ini akan ditempuh dalam 2 kali pertemuan untuk memberikan kesempatan pada peserta didik melatih dan melakukan eksplorasi berbagai variasi aplikasi ragam hias yang ingin dikembangkan dalam konsep produknya. Peserta didik juga memiliki kesempatan untuk melakukan asistensi dengan guru mengenai desain yang akan dibuatnya.

Asesmen formatif dari kegiatan ini menekankan pada:

1. kemampuan peserta didik untuk mengomunikasikan idenya dengan membuat sketsa desain; dan
2. desain dibuat berdasarkan hasil observasi dan eksplorasi yang telah dilakukan sebelumnya.

Ketika membuat sketsa desain, peserta didik perlu memperlihatkan ide atau gagasan aplikasi ragam hias yang mencerminkan objek budaya Nusantara yang dieksplorasi, baik dalam bentuk gambar, contoh bahan, maupun penjelasan tertulis.

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

Setelah salam pembuka dan kegiatan transisi, guru mendemonstrasikan contoh-contoh ilustrasi fesyen dan penerapan detail desain pada lembar perencanaan. Guru juga dapat memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik sebagai pengantar materi. Contoh pertanyaannya, *"Apakah desain produk busana Nusantara yang saya buat menarik, bermanfaat, dan bernilai jual?"*

Materi Perancangan Ragam Hias Pada Busana

Membuat Ilustrasi Fesyen

Proses mendesain aplikasi ragam hias pada produk fesyen membutuhkan kemampuan membuat ilustrasi fesyen sebagai alat komunikasi dan pengembangan konsep. Sementara bagi pihak lain, ilustrasi fesyen membantu untuk mengerti rancangan yang dibuat dan produk akhir yang diinginkan. Peserta didik dapat berlatih untuk membuat gambar ilustrasi fesyen sesuai dengan *style* dan karakter masing-masing sebagai alat bantu dalam proses desain ini

Contoh Ilustrasi Fesyen

Pemanfaatan ilustrasi fesyen mencakup ilustrasi busana dengan aplikasi ragam hias Nusantara. Dalam pembuatannya, ilustrasi fesyen dapat dilakukan secara hitam putih maupun gambar sketsa berwarna.

Gambar 1.18 ilustrasi fesyen
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

2. Kegiatan Inti

- Peserta didik menggambarkan sketsa ide produk fesyen dilengkapi detail teknik pembuatan di bagian yang ingin ditonjolkan seperti pada bagian leher, pergelangan tangan, dan lain-lain.
- Peserta didik menjelaskan konsep produk yang terinspirasi objek budaya Nusantara secara detail dan runut.

Sub Elemen P3: Elemen menghasilkan gagasan yang orisinal

Contoh Pengembangan Konsep Dan Sketsa Desain

Gambar 1.19 Sketsa desain dan detail ragam hias .

Sumber gambar: kemdikbud/Tina Kamihadi

Sketsa desain di atas memperlihatkan penambahan detail pada bagian leher dan lengan mengaplikasikan motif tenun *Paq Bombo Uai*. Potensi teknik: teknik sulam ataupun teknik aplikasi. Ragam hias pada busana pria dengan motif tenun *Paq Sekong Kandaure*.

- Peserta didik membuat perhitungan perkiraan biaya sebagai bagian dari analisis nilai ekonomis.

Contoh Perhitungan Perkiraan Biaya Produksi

Produk kerajinan dalam proses pembuatannya tentu akan membutuhkan biaya. Biaya dapat diperkirakan terlebih dahulu di awal perencanaan produk. Dalam menjalankan kegiatan perhitungan perkiraan biaya ini, peserta didik perlu untuk melakukan survei harga bahan yang dibutuhkan baik dengan kunjungan ke pasar terdekat maupun melalui media *online*. Seluruh biaya yang akan dikeluarkan dalam proses produksi diperkirakan untuk menentukan harga produk fesyen sebagai bagian dari penentuan nilai ekonomis produk.

Perhitungan Biaya Produksi dan *Breakeven Point*

Secara sederhana perhitungan biaya meliputi biaya bahan baku, biaya produksi, dan biaya pengemasan/displai. Setelah mendapatkan total biaya keseluruhan maka dapat diperkirakan harga jual dari produk yang akan dibuat dan juga sekaligus menetapkan *breakeven point*.

Berikut langkah-langkah perhitungan perkiraan biaya.

Tabel 1.5 Perhitungan Perkiraan Biaya

Produksi				
Bahan	**Jumlah**	**Satuan**	**Harga**	**Total**
1.	....	....	Rp................	Rp.................
2. ...				
Operasional				
Ongkos membuat	....	....	Rp................	Rp.................
Kemasan				
1.	....	....	Rp................	Rp.................
Total biaya produksi				Rp..................

Contoh Tugas Desain/Perencanaan

- Buatlah konsep perancangan ragam hias Nusantara dan aplikasinya pada busana yang diinginkan dalam bentuk sketsa desain.
- Tambahkan keterangan bahan, detail pengerjaan ataupun ornamen Nusantara yang ingin ditonjolkan sesuai dengan hasil eksplorasi yang telah dilakukan di kegiatan 1.
- Sketsa desain dan konsep didokumentasikan dalam jurnal siswa.
- Buatlah perhitungan rencana anggaran biaya dari desain yang dibuat

3. Kegiatan Penutup

Refleksi Bagi Siswa.

Kegiatan penutup dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan refleksi kepada peserta didik untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik merefleksikan kegiatan yang baru saja dikerjakannya. Adapun contoh pertanyaan refleksi, yaitu

"Apakah peserta didik mampu membuat sketsa desain/prototipe desain yang diinginkan?"

"Apakah peserta didik menunjukkan kepercayaan diri dan keberanian mengambil resiko dalam membuat perancangan produknya?"

4. Asesmen

Asesmen formatif: dilakukan secara individu berdasarkan sketsa desain yang dibuat peserta didik dan penjelasannya di dalam jurnal siswa.

Tabel 1.6 Rubrik Desain Fesyen

Rubrik	Nilai
• Peserta didik belum mampu mengomunikasikan ide ragam hias pada busana yang mencerminkan pengaruh budaya Nusantara dalam bentuk sketsa/ model.	Kurang (<70)

Rubrik	Nilai
• Peserta didik belum mampu membuat konsep perancangan berdasarkan hasil eksplorasinya. • Peserta didik belum mampu membuat rencana bahan yang dibutuhkan dalam rancangannya	
• Peserta didik mampu mengomunikasikan ide ragam hias pada busana yang mencerminkan pengaruh budaya Nusantara dalam bentuk sketsa/model • Peserta didik mampu membuat konsep perancangan berdasarkan hasil eksplorasinya • Peserta didik mampu membuat rencana bahan yang dibutuhkan dalam rancangannya	Cukup (71-80)
• Peserta didik mampu mengomunikasikan ide ragam hias pada busana yang mencerminkan pengaruh budaya Nusantara dalam bentuk sketsa/model sesuai hasil eksplorasi. • Peserta didik mampu membuat konsep perancangan dilengkapi dengan bahan, alat, dan teknik secara detail. • Peserta didik mampu membuat rencana anggaran biaya berdasarkan bahan dan teknik yang digunakan dalam rancangannya	Baik (81-90)
• Peserta didik mampu mengomunikasikan ide ragam hias pada busana yang mencerminkan pengaruh budaya Nusantara dalam bentuk sketsa/model secara detail sesuai hasil eksplorasi. • Peserta didik mampu memodifikasi bahan, alat, dan teknik secara kreatif dalam konsep perancangannya secara detail dan informatif. • Peserta didik mampu membuat rencana anggaran biaya berdasarkan bahan dan teknik yang digunakan dalam rancangannya serta menentukan harga jual berdasarkan nilai *breakeven point*	Sangat baik (91-100)

Kegiatan 3
Pembuatan Ragam Hias Pada Produk Fesyen (Waktu 3x90mnt)
Elemen: Produksi

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- Membuat produk kerajinan yang ergonomis.

Penerapan Profil Pelajar Pancasila:

Dimensi	Elemen
Bernalar kritis	Elemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya

Informasi Bagi Guru

- Guru mengajarkan teknik-teknik dasar mengaplikasikan ragam hias pada pakaian yang telah disiapkan contohnya teknik sulam, teknik pemasangan manik-manik, teknik lukis tekstil, dan lain-lain.
- Persiapkan bahan-bahan dan alat yang dibutuhkan sebelum kegiatan dimulai untuk menghemat waktu dan efektivitas.
- Peserta didik seringkali menemui kesulitan dari segi teknik. Oleh karena itu, sangat dianjurkan bagi guru untuk memberikan umpan balik agar peserta didik dapat mengatasi kesulitannya.

Sarana Prasarana

1. Kertas/jurnal siswa
2. Pakaian yang akan dimodifikasi
3. Bahan kain tradisional
4. Benang
5. Benang sulam
6. manik-manik
7. Gunting kain
8. Alat jahit
9. Ruang kelas/studio kerja

Kegiatan 3 terdiri dari tiga kali pertemuan dengan aktivitas sebagai berikut:

Pertemuan 1: Pembuatan Ragam Hias Nusantara • Peserta didik berlatih penggunaan beberapa teknik dalam membuat ragam hias (misalnya aplikasi, sulam, lukis, dan lain sebagainya) sesuai dengan perancangannya. • Peserta didik membuat ragam hias dengan teknik yang telah dilatihnya pada pakaian yang telah disiapkan.
Pertemuan 2: Pembuatan Ragam Hias Nusantara • Peserta didik meneruskan proses pembuatan ragam hias pada pakaian yang telah disiapkan.
Pertemuan 3: *Finishing Touch* (Penyelesaian Akhir) • Peserta didik melakukan penyelesaian akhir pada ragam hias yang dibuatnya. • Peserta didik lakukan *self assesment* (asesmen pribadi).

PERTEMUAN 1-3

Tahap ini adalah tahap menambahkan ragam hias Nusantara pada pakaian yang telah dipersiapkan sesuai dengan desain yang telah dibuat pada kegiatan sebelumnya. Guru sebagai fasilitator tidak hanya memastikan bahwa peserta didik menguasai teknik yang diperlukan dalam pembuatan produk, namun juga diharapkan untuk aktif mengamati proses kerja peserta didik dan siap memberikan umpan balik pada saat peserta didik membutuhkan bimbingan. Kemampuan mengorganisasi kelas juga penting dimiliki oleh guru. Kemampuan ini akan mempengaruhi efektivitas kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengerjakan produk yang ingin dibuat dengan baik.

Peserta didik dapat memilih teknik yang sesuai dan dapat dipakai atau dieksplorasi, seperti teknik potong dan tempel, teknik sulam, teknik ikat, dan lain-lain. Di bawah ini adalah beberapa contoh teknik yang dapat diaplikasikan peserta didik sesuai dengan desainnya.

Materi Teknik Penambahan Ragam Hias

Teknik Penambahan Ragam Hias

Pembuatan motif/ragam hias pada produk kerajinan secara umum menerapkan dua kategori desain, yaitu reka latar (*surface/applied design*) dan reka struktur (*structural design*).

Reka latar:

Reka latar adalah bentuk perupaan desain pada permukaan dari bahan yang dipakai pada produk. Bertujuan untuk menambahkan bentuk atau tekstur pada bahan yang akan dipakai. Beberapa jenis reka latar yaitu:

1. Teknik Pengrusakan (dekonstruksi)

Teknik menciptakan motif dengan merubah bentuk bahan, terdiri dari**:**

- Teknik bakar
- Teknik gunting, dan
- Teknik pembolongan

2. Teknik Menciptakan Lipatan (stilasi)

Proses ini menghasilkan lipatan *(pleats)* yang permanen dan memberikan efek tiga dimensi pada kain. Proses ini dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik. antara lain:

- Teknik jahit; terdiri dari teknik jahit tangan dan teknik jahit mesin
- Teknik aplikasi; yaitu membuat motif dengan menyematkan bentuk dekoratif penghias atau efek-efek lain yang ingin ditambahkan pada permukan bahan yang diinginkan. Teknik ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu: aplikasi *mixed media* dan teknik sulam/bordir
- Teknik tumpuk *(layering)* dilakukan dengan menumpuk beberapa jenis bahan atau material lainnya.
- Teknik kolase yaitu teknik menempel dan menggabungkan potongan beberapa macam bahan dan material di atas bahan yang akan digunakan.

Reka struktur:

Reka struktur menciptakan motif bersamaan di saat pembuatan bahan. Dilakukan melalui perbedaan warna benang, kerapatan tenunan, tekstur benang yang digunakan, dan lain sebagainya. Contoh reka struktur terdapat pada teknik tenun, makrame dan rajut.

Teknik Aplikasi Pada Busana/Aksesoris

Aplikasi bahan dengan motif atau corak yang kontras pada busana berbahan polos lazim dilakukan untuk mempercantik dan menambah keunikan pada busana yang diinginkan. Teknik aplikasi ini cukup sederhana dan mudah dilakukan karena hanya memanfaatkan teknik jahit dasar. Pada pelaksanaannya, teknik aplikasi dapat digunakan untuk menghias bagian yang ingin ditonjolkan pada busana ataupun untuk membuat hiasan dengan bentuk tertentu sesuai pola gambar yang telah dibuat. Perhatian khusus difokuskan pada kerapian pemotongan bahan, pengerjaan jahitan, dan kecocokan motif yang ditambahkan pada busana yang diinginkan

Gambar 1.20 Teknik aplikasi
Sumber gambar: kemdikbud/Tina Kamihadi

Materi disarikan dari adoc.pub/babii_tinjauan teori/Sonny Sumadi

Teknik Sulam Sebagai Hiasan Pada Busana/Aksesoris

Kegiatan menyulam sudah sejak lama dikenal dekat dengan kehidupan manusia. Bahkan, usia sulaman bisa dikatakan sama dengan ditemukannya pakaian, yaitu sejak ribuan tahun silam.

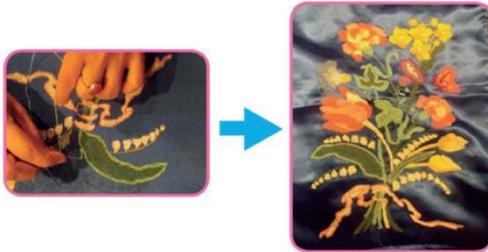
Sulam biasa disebut juga dengan bordir, adalah hiasan yang dibuat di permukaan kain atau bahan-bahan lain dengan jarum jahit dan benang. Dahulu, sulam lebih banyak menggunakan bahan dasar benang katun, tetapi selanjutnya, sulam dapat dikembangkan dengan pita dan benang nilon yang tebal dan kaku. Kain dan benang yang dipakai untuk sulaman berbeda-beda menurut tempat dan negara. Selain benang dari wol, linen, dan sutra, sulaman modern menggunakan benang sulam dari katun atau rayon. Pada umumnya, sulaman dengan benang menggunakan beberapa jenis tusuk dasar, seperti tusuk jelujur, tikam jejak, silang, flanel, feston, rantai, melekat benang, dan batang.

Adapun karakteristik hasil akhir sulaman dapat dibedakan sebagai berikut.

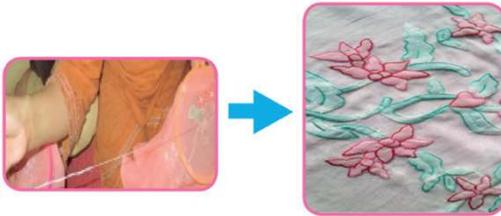
- Sulam datar, hasil sulamannya rata dengan permukaan kain.
- Sulam terawang (kerawang), hasil sulaman berlubang-lubang seperti menerawang.
- Sulam timbul, hasil sulamannya membentuk tekstur di permukaan kain sesuai motif yang dibuat.

Seni menyulam terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Berikut beberapa jenis sulaman yang berkembang saat ini.

1. **Sulam Kepala Peniti**

   Sulam kepala peniti merupakan sulaman dengan tekstur menyerupai kepala jarum pentul yang berukuran kecil.

Gambar 1.21 Sulam Kepala Peniti
Sumber gambar: Kemdikbud/Dewi

2. **Sulam Bayang**

   Sulam bayang merupakan jenis sulaman dengan teknik penempatan kain yang bertindih, kain warna diletakkan pada bagian dalam/bawah kain dasar, sedangkan sulaman dilakukan pada bagian atas kain dasar.

Gambar 1.22 Sulam bayang
Sumber gambar: Kemdikbud/Dewi

3. **Sulam Renda Bangku**

   Sulam renda bangku merupakan jenis sulam yang memiliki fungsi sebagai renda baju atau taplak dan lainnya. Sulaman ini dibuat di atas bangku kecil berukuran bulat, maka disebutlah sulaman renda bangku. Benang yang digunakan cenderung halus dan kecil.

Gambar 1.23 Sulam renda bangku
Sumber gambar: Kemdikbud/Dewi

4. Sulam Pita

Sulam pita menggunakan pita-pita dengan berbagai ukuran dan ketebalan. Sulaman ini menggunakan jarum sulam atau jarum kasur yang memiliki lubang benang berukuran besar.

Gambar 1.24 Sulam renda bangku
Sumber gambar: Kemdikbud/Dewi

Teknik Sulam Payet Sebagai Dekorasi Pada Busana/Aksesoris

Penggunaan payet sebagai elemen dekoratif pada busana saat ini semakin diminati masyarakat. Payet tidak hanya dapat dimanfaatkan pada busana, namun juga pada pembuatan aksesoris, seperti masker, syal, tas, dompet, dan lain sebagainya.

Alat dan bahan serta teknik pemasangan payet

- Alat dan Bahan

  Jarum, gunting kain, karbon, kertas minyak, pensil, pensil jahit, jarum pentul, mata nenek, bahan, benang, dan payet.

- Teknik Pemasangan Payet

  Berikut beberapa contoh teknik dasar pemasangan payet

Gambar 1.25 Teknik sulam payet rantai
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

1. Pemasangan payet berbentuk pasir sehingga menyerupai bentuk rantai. Bentuk pemasangan dengan teknik ini dapat dilakukan untuk membuat bentuk sulur atau ranting pada pola gambar yang telah direncanakan.

2. Pemasangan payet dengan bentuk daun seringkali dimanfaatkan pada saat pembentukan motif flora dengan memanfaatkan payet berbentuk batang.

Gambar 1.26 Teknik sulam payet daun.
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

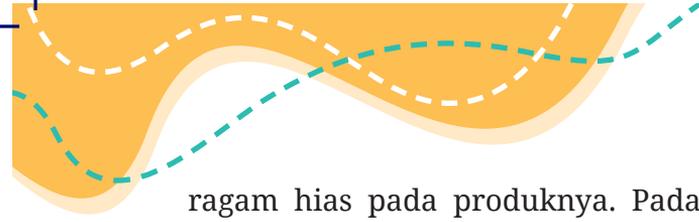
3. Memanfaatkan payet dengan bentuk piring yang dipasang dengan susunan menyerupai bentuk bunga. Biasa dipakai untuk pemasangan payet di atas bahan brokat ataupun bermotif batik.

Gambar 1.27 Teknik sulam payet bunga
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

Teks disarikan dari Cara Pemasangan Payet dengan Mudah dan Lengkap/Seni Budayaku/ senibudayaku.com/2017

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

Setelah salam pembuka, guru meminta peserta didik mempersiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan dalam proses pembuatan/aplikasi

ragam hias pada produknya. Pada masa persiapan ini, guru dapat memperkenalkan prosedur keamanan dan kebersihan selama proses pembuatan produk di dalam kelas.

2. Kegiatan Inti

- Peserta didik membuat/mengaplikasikan ragam hias pada pakaian yang telah dipersiapkan sesuai dengan desain yang telah dibuat
- Peserta didik mengerjakan detail *finishing* yang ingin ditambahkan sesuai desain yang dibuat.
- Peserta didik merefleksikan masalah yang ditemui selama proses pengerjaan ragam hias untuk menemukan solusinya.

  Sub Elemen P3: Elemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya

Kegiatan Remedial

Peserta didik yang belum memiliki dasar keterampilan teknik kemungkinan akan membutuhkan waktu yang lebih lama dalam mengerjakan proses ini. Guru dapat meminta bantuan orang tua peserta didik untuk membantu membimbing menyelesaikan produknya ataupun meminta peserta didik untuk memilih teknik dan bahan yang lebih sederhana dalam membuat ragam hias pada busana yang diinginkan.

Kegiatan Pengayaan

Peserta didik yang telah memiliki dasar teknik yang baik akan dapat menyelesaikan unit ini dengan lebih cepat. Kegiatan pengayaan dapat berupa pendalaman konsep desain busana Nusantara, yaitu dengan meminta peserta didik untuk memanfaatkan teknik dan bahan yang lebih rumit dalam membuat produknya.

- *Finishing touch*/ penyelesaian akhir produk.
- Peserta didik mendokumentasikan proses pembuatan karya dalam bentuk foto ataupun video di Lembar Kerja Siswa

Alternatif 1

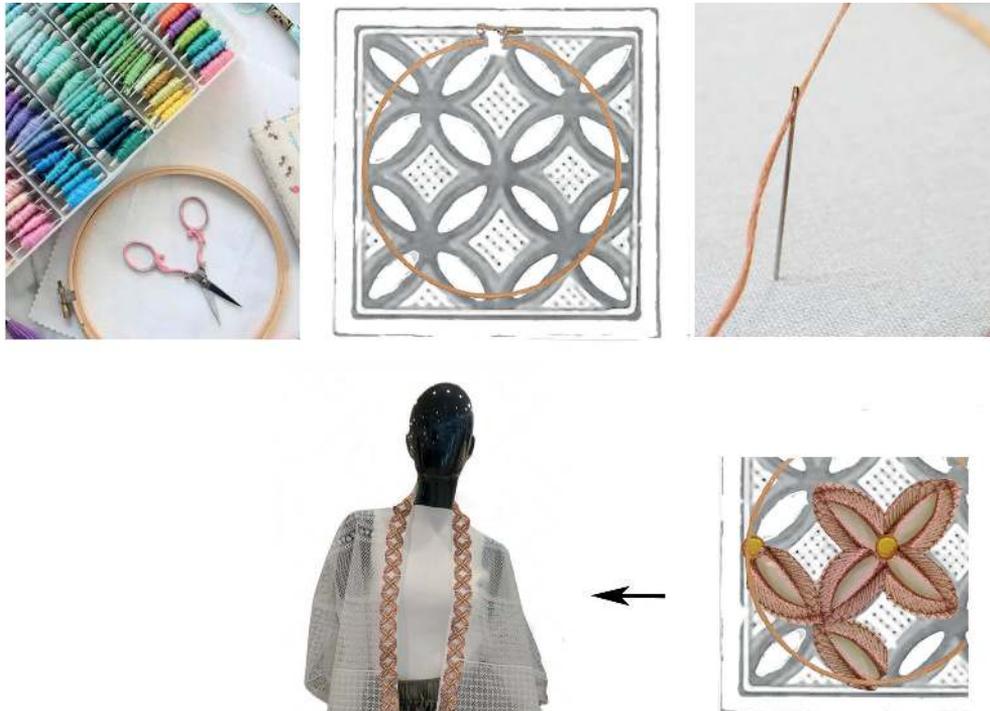
Prosedur Membuat Ragam Hias dengan Teknik Aplikasi

Prosedur pembuatan ragam hias dengan teknik aplikasi dapat dilakukan dengan menggunakan mesin jahit ataupun dengan memanfaatkan teknik jahit tangan disesuaikan dengan kondisi sekolah.

Pada pengerjaan jahit tangan, perlu diperhatikan kerapihan pengerjaan sehingga hasil akhir produk terlihat indah.

Gambar 1.28 Prosedur penambahan ragam hias pada busana
Sumber gambar; Kemdikbud/Tina Kamihadi

Alternatif 2

Prosedur Membuat Ragam Hias dengan Teknik Sulam Pada Busana yang Dikerjakan dengan Teknik Aplikasi

Gambar 1.29 Prosedur penambahan ragam hias dengan teknik sulam pada busana yang dikerjakan dengan teknik aplikasi
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

Prosedur:

1. Persiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, antara lain: jarum, benang sulam, gunting, pensil, bahan yang akan dipakai dan ram.
2. Kencangkan bahan yang akan disulam dan jiplak motif yang akan disulam.
3. Mulailah menyulam dengan memanfaatkan berbagai jenis tusuk seperti: tusuk tangkai, tusuk simpul, tusuk flanel atau tusuk rantai sesuai dengan kebutuhan. Motif sulam ini dibuat terpisah atau dapat menggunakan motif hias siap pakai.
4. Setelah sulaman selesai, dapat dipotong mengikuti pola sulaman yang dibuat dan ditambahkan pada bagian yang diinginkan (pada contoh ditambahkan di bagian kerah baju) dengan teknik aplikasi.

Contoh Lembar Kerja Siswa

Tabel 1.7 Lembar Kerja Siswa (LK-2)

Lembar Kerja (LK-2)
Nama : ....
Kelas : ....

Proses Pembuatan Produk Fesyen

Kegiatan	Dokumentasi Proses	Teknik yang dipakai	Kesulitan yang ditemui & Penyelesaiannya

Produk fesyen yang terinspirasi dari ragam hias objek Nusantara daerah :
....
Ungkapkan pemikiranmu mengenai potensi nilai jual dari gagasan atau ide fungsi yang akan kamu buat!
....

3. Kegiatan Penutup

Setelah peserta didik memastikan kelas telah kembali rapi dan bersih dari segala peralatan pembuatan produk, peserta didik dapat mengerjakan asesmen pribadi *(self assessment):* Bagan *self assessment* dipersiapkan oleh guru dan dapat dilihat di bagian asesmen.

4. Asesmen

Asesmen pada tahap ini yang akan dilakukan adalah asesmen mandiri (*self assessment*).

Tabel 1.8 Rubrik *Self Assessment*

Jenis penilaian	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Saya memahami prosedur pembuatan ragam hias Nusantara pada produk fesyen	kurang memahami	cukup memahami	memahami	sangat memahami
Ragam hias yang saya buat mampu menambah keindahan dan keunikan pada produk fesyan	ragam hias yang dibuat belum dapat menambahn keindahan produk fesyen	ragam hias yang dibuat dapat menambah keindahan produk fesyen	ragam hias yang dibuat dapat menambah keindahan produk fesyen sesuai desain yang dibuat.	ragam hias yang dibuat dapat menambah keindahan dan keunikan produk fesyen seuai desain yang dibuat.
Ragam hias yang saya buat mengandung unsur objek budaya Nusantara	belum ada unsur budaya	Sudah ada unsur budaya	unsur budaya ditambahkan dengan bahan yang sesuai	unsur budaya ditambahkan dengan bahan dan teknik yang sesuai.

Materi Pengayaan Ragam Hias Nusantara Pada Produk Fesyen

Kegiatan 4
Perancangan Aksesoris Fesyen Nusantara (Waktu 1x90mnt)
Elemen: Desain/Perencanaan

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- Merancang produk kerajinan berdasarkan modifikasi bentuk, bahan, alat, dan teknik dengan pertimbangan ergonomi

Penerapan Profil Pelajar Pancasila:

Dimensi	Elemen
Kreatif	Elemen menghasilkan gagasan yang orisinil

Informasi Bagi Guru

1. Guru menginformasikan kegiatan pengembangan desain ragam hias Nusantara pada produk aksesoris fesyen kepada peserta didik. Dalam memberikan tugas ini, guru diharapkan mampu menarik minat peserta didik untuk menerima tantangan yang diberikan dan memberikan penjelasan bahwa produk aksesoris yang tepat akan memberikan nilai jual yang lebih tinggi kepada produk kerajinan fesyen yang diproduksi.
2. Ingatkan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan unsur objek budaya Nusantara yang telah dipelajari pada kegiatan 1&2 di produk fesyen busana yang telah dibuat ke dalam desain aksesoris yang akan dikembangkan sehingga cocok dan menambah keindahan tampilan pada produk fesyen secara keseluruhan.

Sarana Prasarana

1. Jurnal siswa
2. Alat gambar (pensil, pen, marker)
3. Pensil warna/cat air
4. Contoh bahan/material yang akan digunakan

Kegiatan 4 terdiri dari satu kali pertemuan dengan aktivitas sebagai berikut:

Pertemuan 1: Perancangan Aksesoris Fesyen Nusantara

- Peserta didik merancang konsep produk aksesoris fesyen berdasarkan hasil eksplorasi pada kegiatan 1. Produk aksesoris dirancang agar cocok dengan ragam hias yang dibuat pada kegiatan 3.
- Peserta didik membuat sketsa perancangan produk aksesoris fesyen yang akan dibuat.

Pertemuan 1

Kegiatan ini diadakan untuk mengembangkan materi produk ragam hias Nusantara pada produk fesyen dalam bentuk desain aksesoris yang dapat menunjang nilai estetik dan nilai guna dari produk fesyen (busana) yang telah dimodifikasi sebelumnya. Peserta didik juga mendapatkan kesempatan tidak hanya dalam memperkaya kemampuan teknik namun juga memperkuat kemampuan dalam mengembangkan konsep desain mereka.

Langkah Pembelajaran:

1. Kegiatan Pembuka

Kelas diawali dengan salam pembuka dan mengangkat diskusi ringan mengenai proyek penambahan ragam hias pada busana yang baru saja dilewati. Setelah fokus dan perhatian peserta didik berpusat pada guru, maka penjelasan materi produk aksesoris penunjang fesyen pun dapat diberikan. Guru juga menjelaskan mengenai keterhubungan antara produk aksesoris pendukung fesyen yang akan dibuat dapat menunjang busana yang telah dimodifikasi pada kegiatan sebelumnya.

Materi Aksesoris Fesyen Nusantara

Aksesoris Fesyen Nusantara Inspirasi Objek Budaya/Artefak

Aksesoris fesyen telah lama digunakan sebagai pelengkap dalam berbusana. Keberadaan aksesoris yang tepat digunakan pada busana tertentu dapat menambah keindahan dari busana itu sendiri, selain juga menambah daya tarik pemakainya.

Pengembangan kerajinan aksesoris fesyen yang memanfaatkan latar belakang budaya ataupun tradisi di masa ini semakin diminati. Desainer lokal Indonesia berlomba-lomba menggali objek budaya/artefak Nusantara sebagai sumber gagasan desain mereka. Hal ini tidak hanya menambah kekayaan ragam produk Indonesia di kancah nasional, namun juga menambah daya jual produk Indonesia di kancah internasional.

Budaya Nusantara dalam bentuk objek sebagai sumber inspirasi dapat diambil dari relief candi, senjata, bentuk rumah tradisional, pattern pada batik, jumputan ataupun kain tenun, dan lain-lain. Bentuk-bentuk objek budaya/artefak yang diaplikasikan dalam produk kerajinan modern khususnya aksesoris fesyen mampu memberikan keunikan tersendiri, menambah orisinalitas dan nilai ekonomis produk.

Contoh pemanfaatan objek budaya Nusantara dalam bentuk aksesoris pendukung busana:

Gambar 1.30 Produk aksesoris fesyen Nusantara
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

2. Kegiatan Inti

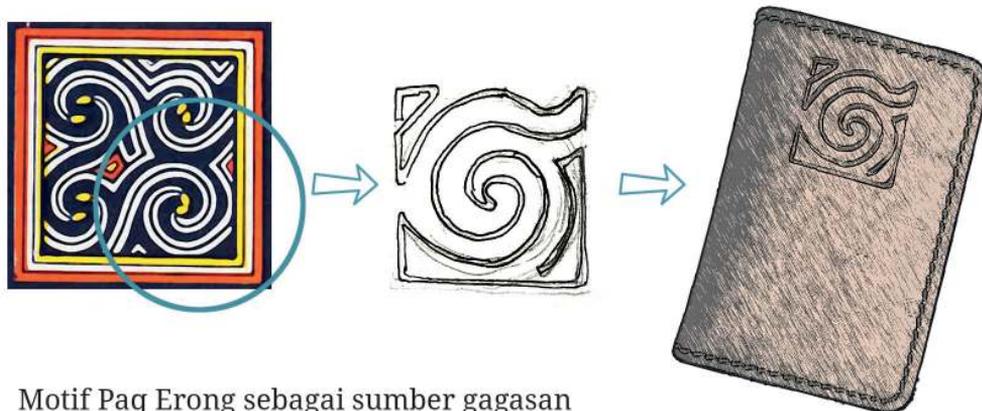
- Peserta didik mengembangkan konsep perancangan dan menggambarkan sketsa ide/prototipe desain aksesoris yang sesuai dengan busana Nusantara yang telah dibuat. Konsep ini dapat memanfaatkan hasil eksplorasi objek budaya yang telah dilakukan pada kegiatan 1 dengan memodifikasikannya sehingga menghasilkan desain bentuk yang variatif.

- Peserta didik menyertakan keterangan yang menunjukkan detail teknik pembuatan di bagian yang ingin ditonjolkan.

Sub elemen P3: Menghasilkan gagasan yang orisinal:

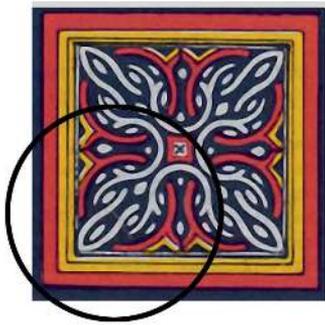
- Perencanaan anggaran biaya produksi produk aksesoris fesyen dan nilai BEP
- Peserta didik mendokumentasikan proses perancangan ke dalam jurnal siswa.

Alternatif 1

Pengembangan Konsep dan Sketsa Desain Dompet Kulit

Gambar 1.31 Ilustrasi desain aksesoris dan detail desain
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina kamihadi

Alternatif 2

Pengembangan Konsep Dan Sketsa Desain Kalung

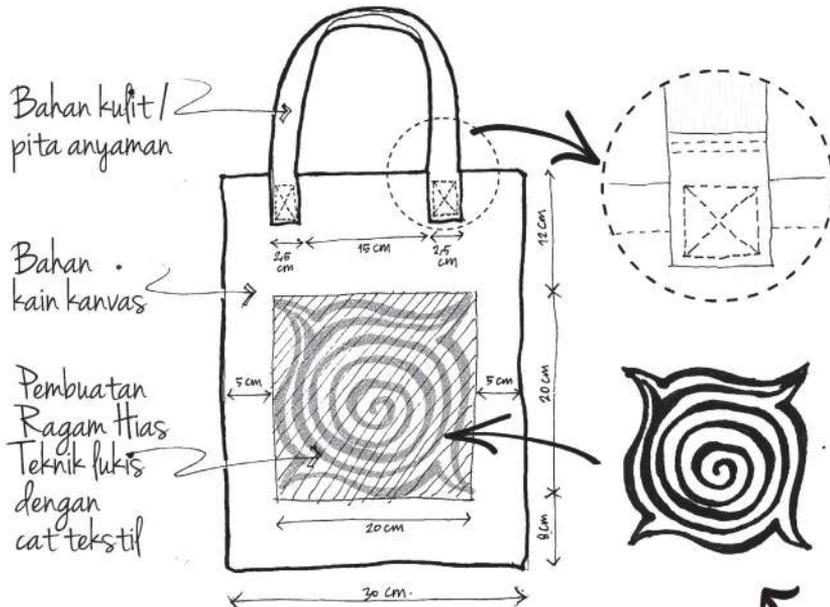
Sumber gagasan Ragam Hias Pada Liontin

Sumber gagasan adalah motif Paqkapuq Baka yang diterjemahkan menjadi bentuk ornamen ragam hias yang terbuat dari kawat tembaya/kawat monel/ kawat aluminium. Kawat yang digunakan sebagai bahan perhiasan memiliki karakteristik yang lunak dan sangat mudah dibentuk.

Bahan: Kawat tembaga/kawat monel/ kawat logam aluminium

Gagasan bentuk ragam hias pada Liontin

Gambar 1.32 Ilustrasi desain aksesoris dan detail desain
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina kamihadi

Alternatif 3

Pengembangan Konsep Dan Sketsa Desain Tas Tote

Gambar 1.33 Ilustrasi desain tas tote dan detail desain
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina kamihadi

Contoh Tugas Desain/Perencanaan

1. Buatlah konsep perancangan aksesoris fesyen yang ingin dibuat dalam bentuk sketsa desain maupun model.
2. Tambahkan keterangan bahan, detail pengerjaan ataupun ornamen Nusantara yang ingin ditonjolkan dalam desain aksesoris fesyen sesuai dengan hasil eksplorasi yang telah dilakukan di kegiatan 1.
3. Buatlah rencana anggaran biaya produksi dan nilai *breakeven point* (BEP)
4. Desain dan keterangan yang dibuat didokumentasikan dalam jurnal siswa.

3. Kegiatan Penutup

Refleksi Bagi Siswa

Pertanyaan refleksi diberikan sebagai penutup kegiatan belajar di kelas. Alternatif pertanyaaan yang dapat diajukan guru kepada peserta didik sebagai berikut.

"Apakah desain aksesoris yang dibuat mencerminkan unsur budaya yang diangkat?"

"Apakah desain aksesoris cocok dengan ragam hias pada busana yang telah dibuat di kegiatan sebelumnya?"

"Apakah peserta didik mampu menunjukkan kreativitasnya dalam menghasilkan gagasan desain yang unik dan segar pada produknya?"

"Apakah peserta didik mampu membuat rencana anggaran biaya produksi dan nilai breakeven point?"

4. Asesmen

Asesmen formatif dilakukan secara individu berdasarkan sketsa desain yang dibuat peserta didik dan penjelasannya dalam jurnal siswa. Berikut rubrik asesmen yang dapat dijadikan rujukan.

Tabel 1.9 Rubrik Desain

Rubrik Desain	Nilai
• Peserta didik belum mampu mengomunikasikan ide produk aksesoris fesyen dalam bentuk sketsa/model. • Peserta didik belum mampu membuat konsep perancangan berdasarkan eksplorasi bahan/alat/teknik.	Kurang (<70)
• Peserta didik mampu mengomunikasikan ide produk aksesoris fesyen dalam bentuk sketsa/model • Peserta didik mampu membuat konsep perancangan berdasarkan eksplorasi bahan/alat/teknik.	Cukup (71-80)
• Peserta didik mampu mengomunikasikan ide produk aksesoris fesyen dalam bentuk sketsa/model secara detail. • Peserta didik mampu membuat konsep desain berdasarkan eksplorasi bahan/alat/teknik sesuai dengan modifikasi busana yang dibuat sebelumnya.	Baik (81-90)
• Peserta didik mampu mengomunikasikan ide produk aksesoris fesyen dalam bentuk sketsa/model secara detail dan informatif • Peserta didik mampu memodifikasi bahan/alat/teknik secara kreatif dalam desainnya dan menambah keindahan dari produk modifikasi busana yang telah dibuat.	Sangat baik (91-100)

Kegiatan 5
Pembuatan Aksesoris Nusantara (Waktu 4 x 90 Menit)
Elemen: Produksi

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- Membuat produk kerajinan yang ergonomis.

Penerapan Profil Pelajar Pancasila:

Dimensi	Elemen
Bernalar kritis	Elemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya.

Informasi Bagi Guru

- Dalam membuat produk aksesoris fesyen, terdapat beberapa macam teknik yang dapat dimanfaatkan contohnya teknik jahit, sulam, ikat maupun teknik membentuk pada lembaran logam tipis ataupun kawat.
- Guru dapat memilih salah satu teknik yang dikuasai untuk diajarkan kepada peserta didik, atau memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih dan mempelajari teknik baru secara mandiri.
- Peserta didik menguji coba teknik yang telah dikuasai atau mencoba teknik baru
- Pada proses pengerjaan, guru berfungsi sebagai fasilitator yang siap membantu peserta didik untuk dapat menyelesaikan hambatan-hambatan yang ditemui selama proses pembuatan produk.

Sarana prasarana

1. Bahan/material aksesoris yang akan dibuat (metal tipis, kawat, batuan alam, kulit, tali rami, benang wool, dll)
2. Alat-alat jahit
3. Alat pahat
4. Kelas/studio kerja

Kegiatan 5 terdiri dari empat kali pertemuan dengan aktivitas sebagai berikut:

Pertemuan 1: Pembuatan Ragam Hias Nusantara • Uji coba teknik pembuatan ragam hias pada produk fesyen • Peserta didik menguji coba teknik pembuatan ragam hias • Peserta didik membuat bentuk ragam hias yang sesuai dengan desain/perancangan yang telah dibuat pada kegiatan 4.
Pertemuan 2: Penyelesaian Akhir Ragam Hias Nusantara Peserta didik menyelesaikan ragam hias dengan memberikan sentuhan akhir/*finishing touch*.
Pertemuan 3: Pembuatan Produk Aksesoris Fesyen Peserta didik membuat produk aksesoris pelengkap fesyen yang dikehendaki dengan prosedur dan teknik yang sesuai
Pertemuan 4: Penyelesaian Akhir Produk Aksesoris Fesyen Peserta didik menyelesaikan produk aksesoris fesyen dengan menambahkan ragam hias yang telah dibuat sebelumnya.

Pertemuan 1-4

Kegiatan 5 ini akan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memperkaya kemampuan teknik dalam pembuatan produk kerajinan. Guru memiliki kebebasan untuk memilih bahan dan teknik yang akan dipakai ataupun memberikan ruang kepada peserta didik untuk dapat memilih sendiri. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik sebagai pengantar materi.

"Apakah produk yang saya buat berkualitas baik?"

Langkah Pembelajaran:

1. Kegiatan Pembuka

Diawali dengan kegiatan transisi dimana guru dapat memasang video berupa teknik-teknik pembuatan produk aksesoris fesyen yang berkembang secara tradisional di daerah-daerah di berbagai wilayah Nusantara. Kegiatan ini dapat dilanjutkan dengan kegiatan diskusi,

mengenai perkembangan bahan dan teknik pembuatan aksesoris fesyen yang banyak ditemukan di lingkungan sekitar.

Kegiatan berlanjut, guru dapat memberikan beberapa *link* yang telah dipersiapkan mengenai eksplorasi teknik atau bahan yang baru dan belum dikuasai. Peserta didik dapat memanfaatkan teknik yang telah dikuasai pada kegiatan sebelumnya untuk membuat produk aksesorisnya ataupun memilih bahan dan teknik berbeda.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini peserta didik akan diminta membuat produk aksesoris dengan langkah-langkah berikut ini.

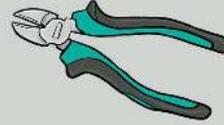
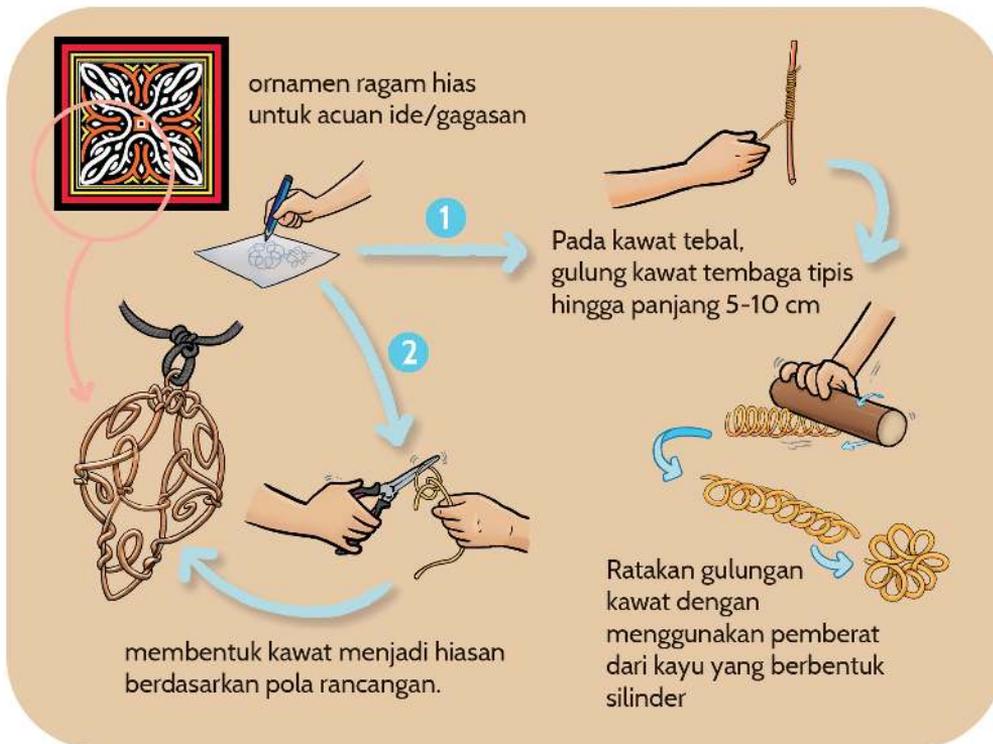
- Uji coba bahan dan teknik.
- Menentukan bahan dan teknik yang cocok untuk diaplikasikan, sesuai dengan desain/perencanaan dan uji coba yang telah dibuat.
- Proses pembuatan produk. Pada kegiatan ini akan diberikan contoh langkah-langkah pembuatan dompet kulit dengan hiasan ragam hias yang dibuat dari bahan kawat.

Subelemen P3: Elemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya.

- *Finishing touch*/ penyelesaian akhir produk.
- Peserta didik merekam proses pembuatan karya dalam bentuk foto ataupun video dan didokumentasikan di dalam jurnal siswa.

Prosedur Pembuatan Ragam Hias Dari Kawat

Teknik Pembuatan Ragam Hias dari Kawat

Teknik pembuatan ragam hias dari kawat lazim digunakan ketika membuat perhiasan ataupun pernik hias yang akan menjadi bagian dari sebuah produk kerajinan. Sifat kawat yang fleksibel dan mudah dibentuk memberikan kemungkinan variasi bentuk ragam hias yang beragam dan menarik.

Gambar 1.33 Prosedur pembuatan pernik penghias dari kawat

Alternatif 1

Prosedur Pembuatan Kalung

Gambar 1.34 Prosedur Pembuatan Kalung

Alternatif 2

Prosedur Pembuatan Dompet Kulit

Gambar 1.35 Prosedur Pembuatan Dompet
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

Alternatif 3

Prosedur Pembuatan Tas

Prosedur Pembuatan Tas
(Tote Bag)

Sumber gagasan motif adalah Paq Baranaq digunakan sebagai ragam motif pada *tote bag*.

Pembuatann motif menggunakan teknik lukis tekstil, print digital, ataupun teknik cetak tinggi/teknik cukil.

Gambar 1.36 Prosedur Pembuatan Ragam Hias Pada Tas
Sumber gambar: Yusuf/2022

Contoh Tugas Pembuatan Produk

- Persiapkan bahan, alat dan teknik untuk membuat produk aksesoris sesuai desain yang telah kamu buat.
- Buatlah produk aksesoris yang telah kamu desain sesuai prosedurnya.
- Pastikan produkmu memiliki hasil akhir dengan kualitas yang diinginkan
- Dokumentasikan proses pembuatan produk dalam lembar kerja siswa yang telah disediakan.

3. Kegiatan Penutup

Refleksi Kegiatan 5 Bagi Peserta Didik.

Sebagai penutup kegiatan, peserta didik diminta untuk membereskan seluruh peralatan yang dipakai dalam prosedur pembuatan produk. Selanjutnya diajak melakukan kegiatan refleksi pribadi dengan contoh pertanyaan seperti di bawah ini.

Tabel 1.10 Refleksi Pribadi Siswa

Refleksi pribadi	Ya/tidak
Apakah saya berhasil menyelesaikan pembuatan produk sesuai tenggat waktu yang ditetapkan?	
Apakah saya dapat menemukan solusi dari masalah yang ditemui selama prosedur pembuatan produk?	
Apakah produk fesyen yang saya buat nyaman dan menarik?	

4. Asesmen

Asesmen formatif: dilakukan secara individu berdasarkan proses pembuatan produk dalam jurnal siswa dan produk akhir fesyen Nusantara.

Tabel 1.10 Rubrik Asesmen Kemampuan Produksi & Produk Akhir

Jenis penilaian	Kurang <70	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat baik (91-100)
Kemampuan pembuatan produk	Peserta didik belum mampu membuat produk aksesoris fesyen.	Peserta didik mampu membuat produk aksesoris fesyen dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai.	Peserta didik mampu membuat produk aksesoris fesyen dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai dan praktis.	Peserta didik secara mandiri mampu membuat produk aksesoris fesyen dengan memodifikasi bahan dan teknik yang tepat guna.
Nilai fungsi dan kenyamanan produk	Produk aksesoris yang dibuat belum memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan.	Produk aksesoris yang dibuat memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan.	Produk aksesoris yang dibuat memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan serta nyaman digunakan (nilai ergonomis)	Produk aksesoris yang dibuat, memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan, nyaman digunakan (nilai ergonomis) serta memperindah produk busana yang telah dibuat.
Penyelesaian akhir/*finishing touch* produk	Produk aksesoris dibuat dengan teknik sederhan tanpa memikirkan *finishing*/ penyelesaiannya.	Produk aksesoris dibuat dengan teknik sederhana dan *finishing*/penyelesaian yang rapi.	Produk aksesoris dibuat dengan teknik yang praktis serta *finishing*/penyelesaian yang rapi dan estetis.	Produk aksesoris dibuat dengan kesulitan teknik tinggi serta *finishing*/ penyelesaian yang rapi, estetis dan unik.

Kegiatan 6
Presentasi (1 X 90 Menit)
Elemen: Produksi; Refleksi, dan Evaluasi (*Blended*)

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- Mempresentasikan produk kerajinan melalui media yang dipilih.
- Merefleksikan proses pembuatan produk.
- Mengevaluasi kekuatan dan kelemahan produk, dampaknya terhadap lingkungan/pemakai serta pembuatan rencana tindak lanjut.

Penerapan Profil Pelajar Pancasila:

Dimensi	Elemen
Bernalar kritis	Elemen refleksi pemikiran dan proses berpikir

Informasi Untuk Guru

Sebelum kegiatan dimulai, guru mempersiapkan perlengkapan presentasi yang akan dibutuhkan oleh peserta didik seperti komputer dan infokus. Guru juga dapat mempersiapkan maneken sebagai displai produk yang dibuat oleh peserta didik.

Sarana prasarana

1. Komputer
2. Infokus
3. Maneken

Kegiatan 6 terdiri dari satu kali pertemuan dengan aktivitas sebagai berikut:

Pertemuan 1: Presentasi Produk

- Peserta didik mempresentasikan produk fesyen Nusantara yang telah dibuatnya kepada teman-teman sekelasnya.

Pertemuan 1

Pada kegiatan 6 ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk mempresentasikan produk kerajinan yang telah dibuat di depan teman-temannya di depan kelas. Kegiatan presentasi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memunculkan rasa percaya diri terhadap kemampuan berpikir dan bernalar kritis serta terhadap produk yang telah dibuat. Kegiatan ini juga membantu proses penilaian terhadap produk yang telah dibuat berdasarkan umpan balik yang diterima dalam presentasi produk.

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

Peserta didik mempersiapkan produknya untuk dipresentasikan kepada teman-teman di kelasnya. Pada saat persiapan ini, peserta didik perlu memikirkan displai yang tepat untuk mempresentasikan produknya di kelas. Pemilihan displai yang tepat akan memperindah tampilan produk akhir yang dibuat pada saat peserta didik melakukan presentasi di depan teman-temannya.

2. Kegiatan Inti

- Peserta didik mempresentasikan produk fesyen yang dibuatnya.
- Presentasi produk meliputi tidak hanya produk akhir, melainkan juga keseluruhan proses pembuatan produk fesyen antara lain fungsi fesyen yang dibuat, konteks budaya yang dijadikan gagasan, serta kesulitan yang ditemui selama proses pembuatan.

- Peserta didik menerima komentar, kritik, dan saran dari teman-temannya.

Subelemen P3: Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri

Displai Produk Fesyen

Gambar1.37 Displai produk fesyen
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

3. Kegiatan Penutup

- Peserta didik merefleksikan proses pembuatan produk sejak awal hingga akhir proses secara detail dan teratur.
- Peserta didik mengevaluasi kekuatan dan kelemahan produk fesyen yang dibuat berdasarkan kritik dan saran dari teman serta mempertimbangkan tindakan perbaikan yang dapat dilakukan di dalam jurnal siswa.

4. Asesmen

Asesmen formatif dilakukan secara individu berdasarkan kegiatan presentasi yang dilakukan dan refleksi produk akhir dalam jurnal siswa.

Tabel 1.12 Rubrik Kemampuan Presentasi dan Refleksi

Jenis Penilaian	Kurang (<70)	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat baik (91-100)
Kemampuan presentasi	Peserta didik belum mampu mempresentasikan produk fesyennya	Peserta didik mampu mempresentasikan produk fesyennya dengan media yang ada	Peserta didik dengan percaya diri mampu mempresentasikan produk fesyennya secara verbal maupun virtual sesuai media yang tersedia.	Peserta didik dengan percaya diri dan menarik mampu mempresentasikan produk fesyennya secara kreatif sesuai media yang tersedia
Kemampuan berbahasa	Peserta didik belum mampu menggunakan kosa kata yang tepat dalam mempresentasikan produk fesyennya	Peserta didik mampu menggunakan kosa kata yang cukup tepat dalam mempresentasikan produk fesyennya	Peserta didik mampu menggunakan kosa kata yang tepat dalam mempresentasikan produk fesyennya	Peserta didik mampu menggunakan kosa kata yang tepat dan mendalam dalam mempresentasikan produk fesyennya
Kemampuan refleksi	Peserta didik belum mampu merefleksi proses pembuatan produk Peserta didik belum mampu mengevaluasi kekuatan dan kelemahan produknya.	Peserta didik mampu merefleksi proses pembuatan produk Peserta didik mampu mengevaluasi kekuatan dan kelemahan produknya.	Peserta didik mampu merefleksi proses pembuatan produk secara detail Peserta didik mampu mengevaluasi kekuatan dan kelemahan produknya serta dampaknya terhadap pemakai.	Peserta didik mampu merefleksi proses pembuatan produk secara detail dan informatif Peserta didik mampu mengevaluasi kekuatan dan kelemahan produknya, dampaknya terhadap pemakai serta membuat rencana tindak lanjut.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan untuk SMA/MA Kelas X
Penulis : Sri Suratinah Hadiyati Kamihadi, dkk.
ISBN : 978-602-244-903-4 (jil.1)

UNIT
2

PRODUK AKSESORIS INTERIOR NUSANTARA

"Konteks budaya non objek apakah yang ingin saya angkat dalam produk interior yang akan dibuat?"

A. Deskripsi Unit

Secara garis besar, unit 2 melatih peserta didik untuk memahami fungsi produk kerajinan sebagai elemen aksesoris interior pada rumah tinggal (Aksesoris Rumah/*Home Accessories*) yang terinspirasi dari bentuk-bentuk non objek budaya Nusantara (puisi, dongeng, legenda, tradisi adat, tarian tradisional, dll). Unit ini melatih peserta didik untuk memahami lebih dalam langkah-langkah dalam pelaksanaan sebuah proyek yang diawali dari perencanaan, realisasi produk dan promosi produk.

Kegiatan dalam unit ini akan dimulai dengan membuka diskusi kelas mengenai signifikansi produk aksesoris rumah tangga (*home decor*) dalam konteks kehidupan sehari-hari dan perkembangannya saat ini. Peserta didik didorong untuk secara mandiri menentukan produk aksesoris interior rumah tangga yang ingin dibuatnya sesuai dengan kebutuhan atau minat pribadi. Peserta didik mencari dan mengumpulkan informasi yang relevan yang membantu dalam mengembangkan proyeknya, membuat konsep produk, merealisasikan produk serta melakukan *peer asessment* sebagai bahan refleksi produk.

Kegiatan pembelajaran per elemen:	
Observasi dan Eksplorasi:	Membuat perencanaan proyek yang meliputi: • mengamati kebutuhan produk aksesoris rumah tangga di rumahnya sebagai sumber gagasan produk; dan • mengeksplorasi sumber daya dan unsur budaya setempat yang potensial untuk menambah nilai ekonomis produk aksesoris rumah tangga yang dibuat.
Desain/ Perencanaan:	Mengomunikasikan konsep produk berdasarkan hasil eksplorasinya dalam bentuk: • membuat sketsa ide/model dari produk aksesoris rumah tangga yang akan dibuat; dan

Kegiatan pembelajaran per elemen:	
	• menuliskan penjelasan desain berdasarkan eksplorasi yang telah dilakukan
Produksi:	Merealisasikan desain menjadi produk jadi. • Memodifikasi bahan dan teknik dengan memanfaatkan berbagai pilihan teknik dan bahan • Mengevaluasi nilai ergonomis produk. • Menghitung total biaya pembuatan produk • Mendokumentasikan langkah-langkah pengerjaan produk di dalam jurnal.
Refleksi dan Evaluasi:	• Mempresentasikan produk pembuatannya. • Melakukan peer asessment untuk mendapatkan umpan balik • Mengambil kesimpulan berdasarkan respon teman-temannya terhadap produk yang dibuat.

Kegiatan pada unit aksesoris interior rumah tangga ini, didesain untuk membangun kemampuan peserta didik dalam bekerja secara mandiri dan juga memperkuat rasa percaya diri pada kemampuan dan pemikirannya.

Metode Pembelajaran: Proyek

Pada unit ini peserta didik diarahkan untuk menentukan sendiri proyek aksesoris interior rumah tangga yang akan dibuat sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh guru. Peserta didik didorong untuk melakukan riset secara mandiri, mencari informasi yang dibutuhkannya dalam membuat produk aksesoris interior rumah tangga yang akan dibuatnya, melakukan uji coba dan pelatihan teknik pada bengkel/workshop perajin setempat yang dapat membantu peserta didik dalam penguasaan teknik pembuatan produknya.

Informasi Untuk Guru

Persiapan Guru

Guru mempersiapkan beberapa pertanyaan pemancing yang dapat membantu peserta didik untuk memulai diskusi kelompok. Guru juga dapat mempersiapkan kegiatan lapangan ke pasar terdekat, rumah atau bangunan tradisional maupun acara upacara adat di daerahnya untuk membantu peserta didik menggali ide bagi produk aksesoris interior rumah tangga yang akan dibuatnya.

Asesmen Diagnostik:

Peserta didik menggambarkan sketsa gambar kerja 3D untuk memperlihatkan kemampuan pemahaman ruang dan bentuk.

Integrasi Mapel

Unit Aksesoris Rumah Tangga ini memiliki peluang yang cukup luas untuk ber-integrasi dengan mata pelajaran lain seperti mata pelajaran:

- Matematika,
- Fisika,
- Sosial, dan
- Seni Rupa.

Integrasi dengan mata pelajaran lain membuka pemahaman peserta didik bahwa dalam rangka mendapatkan pemahaman pengetahuan dan kualitas produk yang tinggi, tidak ada bidang keilmuan yang dapat berdiri sendiri.

Konteks daerah:

Sekolah berada di wilayah Jawa Barat

Pegaturan kegiatan peserta didik:

Proyek individu.

Sarana Prasarana:

- Kertas/jurnal siswa
- Alat tulis seperti pensil, pen, pensil warna, dan sebagainya.

- Kamera/hp untuk mendokumentasikan objek yang akan dianalisa
- Komputer/laptop
- Ruang kelas/perpustakaan/studio kerja/sanggar perajin

Interaksi dengan orang tua murid:

Orang tua murid dapat membantu peserta didik dengan menemani kunjungan ke rumah atau bangunan tradisional ataupun ke upacara-upacara adat setempat. Selain mengantarkan, orang tua dapat memperkenalkan norma yang berlaku dan tata cara bersikap maupun berkomunikasi yang selaras dengan adat istiadat masyarakat setempat. Peserta didik diarahkan untuk menemukan ide dari hal-hal yang ia amati tersebut.

Kegiatan 1

Perencanaan Proyek (Waktu 2 x 90 menit)

Elemen: Observasi & Eksplorasi Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- Mengeksplorasi bentuk, bahan, alat dan teknik produk kerajinan Nusantara yang ergonomis.
- Menganalisis potensi nilai ekonomis produk kerajinan berdasarkan potensi sumber daya Nusantara.

Profil Pelajar Pancasila:

Dimensi	Elemen
Berkebinekaan global	Elemen mengenal dan menghargai budaya
Bernalar kritis	Elemen memperoleh dan memproses informasi dan gagasan

B. Bahan Bacaan Guru

Produk Kerajinan Aksesoris Interior Rumah Tangga (*Home Decor*) Terinspirasi Budaya Nusantara.

Di masa lalu, bentuk kerajinan seperti gerabah, keranjang, tikar, patung, motif ukiran telah menjadi bagian dari bangunan tradisional dan sebagai alat-alat yang dapat dimanfaatkan dalam hidup sehari-hari. Berjalannya waktu, bentuk-bentuk kerajinan ini berkembang tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan hidup, namun juga sebagai elemen dekoratif. Perkembangan desain produk aksesoris rumah tangga (*home decor*) pun semakin variatif mengikuti perkembangan gaya hidup yang selalu dinamis.

Keragaman budaya Indonesia saat ini telah sering dimanfaatkan sebagai sumber gagasan dalam pengembangan produk interior rumah tangga. Bentuk-bentuk peninggalan tradisi dari suku-suku dan bentuk kepercayaan masyarakat di Nusantara yang kaya dan beragam menjadi sumber gagasan yang tiada habisnya. Pemanfaatan sumber daya alam lokal menjadi alternatif yang menarik dalam mengembangkan produk kerajinan rumah tangga yang unik baik bagi pasar dalam negeri maupun luar negeri.

Berikut ini beberapa contoh produk interior yang dapat dikembangkan dengan terispirasi budaya Nusantara.

Gambar 2.1 Hiasan dinding cermin
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

Bentuk jendela kayu dengan ukiran dari Jepara yang seringkali dipakai sebagai hiasan dinding. Keberadaannya sebagai bagian dari elemen dekoratif interior rumah menambah keindahan estetik rumah bagi penghuninya.

 Gambar 2.2 Lampu meja bermotif mega mendung Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi	Lampu meja berbentuk dome dengan ukiran bermotif mega mendung berbahan tembaga atau tembikar. Lampu meja digunakan sebagai alat penerangan fungsional namun juga sebagai elemen estetik pada penataan interior rumah.
 Gambar 2.3 Hiasan dinding Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi	Hiasan dinding berbentuk daun yang terinspirasi dari berbagai bentuk daun dan bunga yang mudah ditemukan di alam Indonesia. Dibuat dari bahan logam tipis.
 Gambar 2.4 Benda pakai kebutuhan sehari-hari Sumber gambar:Kemdikbud/Tina Kamihadi	Benda pakai kebutuhan sehari-hari seperti nampan, termos, gelas, dengan motif dan ragam hias khas Nusantara.

Kegiatan 1 terdiri dari dua kali pertemuan dengan aktivitas sebagai berikut:

Pertemuan 1: Perancanaan proyek **Observasi kebutuhan produk aksesoris interior rumah tangga dan potensi budaya setempat** • Peserta didik merencanakan proyek mandirinya diawali dengan mengamati dan mencermati kebutuhan produk aksesoris interior rumah tangga di rumahnya sendiri. • Peserta didik mengamati adat budaya setempat yang dapat diangkat sebagai sumber gagasan unsur ragam hias Nusantara.
Pertemuan 2: Perencanaan proyek **Eksplorasi sumber daya lokal** Peserta didik mengumpulkan informasi bahan dan teknik yang mudah ditemukan di daerah tempat tinggalnya untuk dipakai dalam perencanaan dan pembuatan produknya.

Pertemuan 1 dan 2

Pada unit 1, peserta didik telah diperkenalkan langkah-langkah dalam merencanakan proyek, mengembangkan konsep, dan merealisasikan produk kerajinan. Kegiatan dalam unit ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta didik mengenai langkah-langkah pengembangan produk kerajinan. Unit 2 dimulai dengan membuka diskusi kelas mengenai produk aksesoris interior rumah tangga *(home decor)* dan fungsinya. Dilanjutkan dengan instruksi guru terhadap peserta didik untuk merencanakan proyeknya serta menentukan langkah-langkah pengembangan proyek secara mandiri.

Langkah Pembelajaran:

1. Kegiatan Pembuka

Asesmen Diagnostik: Peserta didik menggambarkan sketsa gambar kerja 3D untuk memperlihatkan kemampuan pemahaman ruang dan bentuk.

Penyampaian materi dan diskusi kelas.

Guru mengawali kegiatan pembuka dengan memberikan salam pembuka, dilanjutkan dengan kegiatan transisi dimana guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menguji pemahaman peserta didik dalam proses pengembangan produk yang telah dipelajari di unit sebelumnya (mengawali unit sesuai *prior knowledge* peserta didik). Kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi produk aksesoris interior rumah tangga dan diskusi kelas mengenai unsur-unsur kebudayaan non objek setempat yang dapat diangkat sebagai sumber gagasan. Contoh-contoh unsur budaya non objek seperti upacara adat, tarian tradisional, cerita rakyat, pertunjukan tradisional, dan lain sebagainya bisa eksplorasi oleh peserta didik melalui kunjungan/*field trip* maupun dalam bentuk gambar/foto/video sebagai bagian dari pengenalan unit kepada peserta didik.

Orang tua memiliki peran penting untuk mendampingi peserta didik selama mengunjungi acara upacara adat ataupun pertunjukan tradisional, dengan menceritakan filosofi budaya yang sedang diamati, ataupun mengajarkan kepada peserta didik tata krama bersikap yang diharapkan pada upacara adat yang sedang berlangsung. Pengetahuan mengenai tata krama ini dapat membantu peserta didik untuk mengenali dan memahami perbedaan dan kemampuan untuk menghormati norma dan adat istiadat di lingkungannya.

Contoh pertanyaan pemantik: *"Konteks budaya non objek apakah yang ingin saya angkat dalam produk interior yang akan dibuat?"*

Materi Produk Aksesoris Interior Nusantara

Produk Aksesoris Interior Rumah Terinspirasi Budaya Nusantara Non Objek

Rumah adalah tempat dimana kita menghabiskan waktu terbanyak setelah sibuk dengan aktivitas sehari-hari. Rumah menjadi tempat dimana kita beristirahat, melakukan aktivitas bersama keluarga ataupun teman, dan bahkan mengerjakan hobi kita. Sebuah rumah yang tertata dengan dihiasi produk-produk aksesoris rumah tangga (*home decor)* yang menarik tentunya akan membantu kita untuk lebih betah dan nyaman di rumah.

Gambar 2.5 Produk Aksesoris Interior
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

Fungsi produk aksesoris interior rumah tangga secara umum terbagi menjadi fungsi pakai dan fungsi dekoratif (hias). Produk aksesoris interior rumah tangga dengan fungsi pakai dibuat terutama untuk memenuhi nilai guna dari produk tersebut. Sementara produk aksesoris interior rumah tangga dengan fungsi hias dibuat dengan mengutamakan nilai estetis/keindahannya sebagai elemen dekoratif pada ruangan. Dewasa ini, kita sering menemukan produk aksesoris interior rumah tangga yang tidak hanya memiliki fungsi pakai, namun juga didesain unik dan menarik sehingga tetap sesuai untuk menjadi elemen dekoratif ruangan rumah tinggal. Hal ini bertujuan untuk menambah nilai ekonomis/nilai jual dari produk aksesoris interior rumah tangga yang dibuat. Produk yang bernilai guna dan unik serta menarik disaat yang bersamaan akan lebih diminati oleh masyarakat luas.

Dalam membuat produk kerajinan aksesoris interior dengan fungsi utama sebagai elemen dekoratif ruang, maka perlu adanya beberapa unsur penting yang harus dipertimbangkan seperti: keterampilan tangan (kemampuan teknik pembuatan), unsur ragam hias serta unsur estetika yang melingkupi bentuk, warna dan komposisi. Kemampuan memodifikasi berbagai bahan dan teknik lokal akan menghasilkan produk kerajinan yang unik dan segar.

Pada unit satu, telah dijelaskan bahwa sumber inspirasi budaya Nusantara bagi produk kerajinan dapat bersumber dari objek/artefak Nusantara dan dari bentuk budaya Nusantara non objek. Unit ini akan fokus kepada pengembangan produk aksesoris interior rumah tangga yang terinspirasi dari bentuk budaya Nusantara non objek.

Contoh Produk Interior Fungsi Pakai Yang Terinspirasi Budaya Nusantara Non Objek

Tempat Lilin

Contoh pengembangan bentuk tempat lilin yang bernilai fungsi namun tetap mengutamakan estetika sebagai elemen dekorasi interior, terispirasi dari lekuk tubuh penari tradisional (penyederhanaan bentuk/simbol). Lekuk tubuh penari diinterpretasikan dalam simbol garis tipis sederhana yang menghasilkan desain produk kerajinan logam yang modern dan unik.

Gambar 2.6 Tempat lilin - Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

Contoh Produk Interior Fungsi Hias Yang Terinspirasi Budaya Nusantara Non Objek

Hiasan Dinding

Pengembangan fungsi topeng (karakter) yang biasanya digunakan dalam upacara masyarakat adat Sulawesi menjadi hiasan dinding sebagai bagian dari fungsi dekoratif interior.

Gambar 2.7 Hiasan Dinding dari Topeng Kayu
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

2. Kegiatan Inti

Merencanakan Proyek:

Peserta didik merencanakan proyek aksesoris interior secara mandiri berdasarkan kebutuhan sehari-hari di rumahnya. Untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan produk aksesoris interior, peserta didik dapat menyimpulkan berdasarkan pengamatan pribadi, maupun berdasarkan interview yang dilakukan kepada anggota keluarga di rumah seperti orang tua, kakak dan adik.

Langkah-langkah perencanaan proyek:

1. **Eksplorasi Gagasan/Ide Produk Aksesoris Interior Rumah Terinspirasi Budaya Nusantara Non Objek**
    - Peserta didik menggali potensi fungsi produk aksesoris interior Nusantara berdasarkan kebutuhan sehari-hari di lingkungan rumah masing-masing. Pengamatan dapat dilakukan dalam bentuk kuesioner, interview, ataupun berdasarkan minat pribadi, sepenuhnya merupakan hasil dari pertimbangan secara mandiri peserta didik. Hasil pengamatan ini dapat dituliskan dengan runut di dalam jurnal siswa dalam bentuk catatan-catatan kecil, *mind map*, ataupun Lembar Kerja SIswa

    Sub elemen P3: Mengajukan pertanyaan

    Contoh Lembar Kerja Siswa

Tabel 2.1 Lembar Kerja Siswa

Nama : **Kelas :** **Daftar Kebutuhan Produk Aksesoris Interior Rumah**		
Ruang Rumah Tinggal	**Fungsi Produk (Fungsi pakai/fungsi hias)**	**Kebutuhan Produk Kerajinan**
R. Tamu		
R. Keluarga		
R. Makan		
R. Dapur		
Kamar Tidur		

- Peserta didik mengeksplorasi unsur budaya Nusantara non objek setempat yang akan menjadi sumber inspirasi ragam hias produk aksesoris interior yang akan dibuat. Eksplorasi dapat dilakukan dengan mengunjungi upacara adat setempat, menonton pertunjukan tradisional ataupun membaca cerita rakyat. Interpretasi unsur budaya non objek ke dalam fungsi interior rumah dapat divisualisasikan dalam bentuk simbol, karakter, humor, karikatural objek, dan lain-lain.

Subelemen P3: Mendalami budaya dan identitas budaya

Contoh Gagasan produk kerajinan terinspirasi upacara adat Sunda

Mengeksplorasi Upacara Adat Pernikahan Sunda Sebagai Sumber Gagasan Bentuk dan Ragam Hias

Dalam masyarakat Sunda, pernikahan adalah sebuah ikatan yang penting antara sepasang manusia yang akan menempuh kehidupan rumah tangga. Moment yang penting ini dirayakan tidak hanya dengan tari-tarian tradisional, tetapi juga dengan upacara adat yang sakral dan mengandung banyak simbol. Pernikahan adat Sunda dijalani dengan serangkaian prosesi yang terdiri dari: pengajian, *ngebakan/siraman*, *sungkeman, saweran, nincak endok, meuleum harupat, ngalepaskeun japati, huap lingkung*, dan *pabetot bakakak*.

Upacara Ngebakan/Siraman: artinya menuangkan air, adalah upacara yang dilakukan sehari sebelum pernikahan berlangsung. Dilakukan oleh kedua mempelai untuk mengingat bagaimana ia dimandikan dahulu oleh orang tua. Air siraman berupa bunga 7 rupa yang akan membantu kedua mempelai untuk mensucikan diri lahir dan batin. Diantara simbol yang banyak dipakai dalam upacara ini adalah bunga melati yang tidak hanya dipakai sebagai bagian dari hiasan rambut dan pakaian, tetapi juga dicampurkan ke dalam air di upacara Ngebakan/Siraman yang dilakukan oleh calon pengantin sehari sebelum pernikahan.

Gambar 2.8 Pernikahan adat Sunda
Sumber gambar: bridestory.com//Sanggar Rias Indah/2019

Setelah acara akad nikah, pengunjung seringkali dihibur dengan tarian-tarian tradisional Sunda seperti contohnya tari jaipong, tari merak, tari ketuk tilu dan lain sebagainya. Pengamatan pada bahasa tubuh penari, ekspresi dan ciri khas gerak pada sebuah tarian tradisional dapat menjadi sumber gagasan bentuk dari sebuah produk atau ragam hias.

Observasi & Eksplorasi Sumber Gagasan Ragam Hias/Bentuk: Upacara Adat Ngebakan/Siraman- Upacara Adat Pengantin Sunda

Hasil observasi pada upacara adat pengantin Sunda. Terdapat upacara adat Ngebakan/Siraman dimana calon pengantin wanita dimandikan oleh orang tuanya untukmenyucikan diri dan jiwa dari calon pengantin.

Bunga melati dipakai dalam upacara sebagai bagian yang penting dan sakral. Melati menyimbolkan kesucian, keanggunan dan ketulusan yang penting dimiliki oleh sepasang calon pengantin dalam berumah tangga.

Pada upacara ini seringkali diadakan pertunjukan tari tradisional seperti tari Jaipong yang memiliki ragam gerak yang dinamis dan menarik untuk di eksplorasi sebagai sumber gagasan bentuk/ragam hias produk kerajinan.

Gambar 2.9 Observasi upacara Ngebakan/Siraman dan tari Jaipong dalam upacara pengantin Sunda sebagai sumber gagasan

Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

2. **Eksplorasi Potensi Sumber Daya Lokal**

   Pada unit sebelumnya, peserta didik telah memiliki pengetahuan dalam membuat perincian perkiraan bahan dan biaya serta memperkirakan harga produk yang akan dibuat. Pada kegiatan ini, peserta didik diajak untuk memahami bahwa pemanfaatan sumber daya lokal dapat meningkatkan nilai ekonomis dan daya tarik produk kerajinan:

Materi Sumber Daya Dan Nilai Ekonomis Produk

Pengelolaan Sumber Daya dan Nilai Ekonomis

Membicarakan mengenai sumber daya pada produk kerajinan yang dipersiapkan sebagai produk komersil akan selalu berhubungan dengan kemampuan manjemen usaha produk. Manajemen berkaitan erat dengan berbagai bidang, bentuk, dan organisasi serta tipe kegiatan. Dalam manajemen usaha terdapat enam unsur yang saling berkaitan.

1. **Sumber daya manusia**

   Sumber daya manusia merujuk pada kemampuan keterampilan manusia yang terlibat dalam produksi produk dan pemasarannya. Pilihan kemampuan teknik yang telah terkuasai dengan baik memudahkan produksi kerajinan.

2. **Sumber keuangan**

   Modal usaha atau modal awal merupakan salah satu unsur yang penting untuk dipertimbangkan. Dalam perhitungan keuangan, tidak hanya modal usaha yang harus dipertimbangkan, tetapi juga *Breakeven Point*-nya yang akan mempengaruhi penentuan harga jual dari produk kerajinan yang dibuat.

3. **Materi/bahan**

   Pada produksi kerajinan, pemilihan bahan setengah jadi dan bahan jadi merupakan faktor penting yang harus dipertimbangkan. Kemudahan dalam mendapatkan bahan, peluang inovasi, efektivitas. dan lain-lain berhubungan langsung dengan bahan produk kerajinan yang akan dipilih.

4. **Mesin/alat**

   Ketersediaan alat yang dibutuhkan untuk membuat produk kerajinan mempermudah efisiensi kerja dalam proses produksi.

5. **Metode**

Metode yang dimaksudkan di sini adalah penetapan pelaksanaan kerja tugas yang diberikan secara seefisien mungkin baik secara waktu, keuangan, maupun pemasaran.

6. **Pasar**

Pemasaran adalah faktor penting pada kesuksesan produk kerajinan. Target pasar dan produk yang tepat dapat mempermudah penjualan produk yang dihasilkan. Perhatikan juga daya beli pasar dalam perhitungan harga produk.

Sumber daya lokal sebagai bahan produk kerajinan.

Indonesia memilki potensi alam yang sangat kaya. Hal ini didukung oleh area daratan dan lautan Nusantara yang terdiri dari pulau-pulau yang menyebar dengan kondisi alam yang berbeda-beda. Setiap daerah di Indonesia memiliki ketersediaan sumber daya alam dan buatan yang berbeda-beda pula, dan dapat dijadikan ciri khas dari produk kerajinan aksesoris interior rumah tangga yang akan dibuat.

Beberapa sumber daya alam yang banyak tersedia di daerah-daerah di Nusantara antara lain adalah: bambu, kayu, rotan, batuan alam, logam, batok kelapa, kerang, tanah liat, benang rami, katun, dan lain sebagainya.

1. **Tanah liat**

Tanah liat adalah bahan yang mudah ditemukan di hampir seluruh wilayah Indonesia. Bahan tanah liat sedari dulu telah dimanfaatkan dalam pembuatan gerabah dapur dan kehidupan sehari-hari. Karakteristik tanah liat yang fleksibel, lunak dan mudah dibentuk, membuat tanah liat cukup populer untuk dipilih sebagai bahan utama pembuatan produk kerajinan.

2. **Logam**

Karakteristik bahan logam mudah dibentuk dengan teknik cetak, serta memberikan tampilan yang unik dan menarik, menjadikan bahan ini menjadi salah satu bahan *favorite* dalam pembuatan produk kerajinan.

3. **Tali**

Tali merupakan bahan yang saat ini memiliki banyak ragam pilihan tekstur dan warna baik yang terbuat dari serat alam maupun serat sintetis. Karakteristik tali yang lemas, fleksibel dan mudah dibentuk simpul, memberikan kebebasan bagi perajin untuk membuat berbagai produk.

Bentuk kegiatan

- Peserta didik mengeksplorasi keragaman potensi produk kerajinan lokal yang menekankan pada pemanfaatan kearifan lokal seperti sumber daya yang banyak tersedia di area setempat. Dilanjutkan dengan mensurvey ketersedian sumber bahan lokal yang mudah ditemukan dan sesuai dengan produk kerajinan aksesoris interior rumah tangga yang ingin dibuat. Peserta didik juga mempertimbangkan teknik yang telah dikuasai ataupun mudah untuk dipelajari dalam proses produksi.

Guru dapat memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik, seperti:

"Sumber daya apa (material dan teknik) yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan produk dan mudah didapat/ banyak tersedia di lingkungan sekitar kita?"

Sub elemen P3: Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan

Contoh Eksplorasi Produk Kerajinan Berbahan Lokal

Eksplorasi Produk Aksesoris Interior Rumah Tangga yang Memanfaatkan Potensi Bahan Setempat

Daerah Jawa Barat memiliki potensi bahan yang cukup luas untuk dimanfaatkan di dalam produk aksesoris interior rumah tangga. Beberapa bahan/material yang mudah dijumpai, antara lain kayu, bambu, rotan, kelapa, logam, dan berbagai jenis benang. Berikut adalah beberapa contoh bentuk kerajinan aksesoris interior rumah dengan memanfaatkan bahan-bahan lokal yang mudah didapat.

1. Peralatan memasak dari kayu

Pemanfaatan potongan-potongan kayu ataupun limbah kayu bekas untuk didaur ulang menjadi peralatan masak yang bernilai fungsi dan juga dapat sebagai elemen estetis interior rumah. Hal ini memberikan nilai ekonomis pada sisa potongan kayu yang masih dapat dimanfaatkan kembali menjadi produk bernilai jual tinggi.

Gambar 2.10 hiasan dinding dari kayu
Sumber gambar:Kemdikbud/ Tina Kamihadi

2. Kap lampu dari batok kelapa

Kap lampu hasil modifikasi bahan kayu dan batok kelapa. Batok kelapa biasanya tidak terpakai dan sering kali dianggap sebagai sampah. Pemanfaatan potongan batok kelapa yang disusun dengan teknik tempel membentuk mozaik sebagai elemen dekoratif pada lampu gantung.

Gambar 2.11 Lampu gantung
Sumber gambar: Kemdikbud/Dewi

3. Cermin dinding dari tali dan daun alang-alang

Cermin dinding sebagai elemen dekoratif ruangan yang terbuat dari modifikasi bahan tali katun dengan daun alang-alang kering. Pemanfaatan daun alang-alang yang dikeringkan memberikan hasil yang unik dan inovatif.

Gambar 2.12 Cermin dinding
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

Contoh Tugas: Eksplorasi Gagasan & Fungsi

Buatlah perencanaan proyek mandiri yang terdiri dari:

- Studi obeservasi produk aksesoris interior rumah tangga yang dibutuhkan peserta didik di rumahnya masing-masing.
- Studi eksplorasi unsur budaya Nusantara - nonobjek (interpretasi legenda, puisi, upacara adat, tari tradisional, dan lain-lain) yang dapat dijadikan sumber inspirasi nilai estetis produk.
- Studi sumber daya yang tersedia di lingkungan tempat tinggalmu. Berikan penilaian sumber daya apakah yang tersedia dan mudah didapat yang potensial untuk dimanfaatkan pada produk aksesoris interior rumah tangga yang akan dibuat.
- Tuliskan rencana proyek produk aksesoris interior rumah tangga berdasarkan hasil studi obeservasi dan eksplorasi yang telah dilakukan di dalam jurnal siswa.

3. Kegiatan Penutup

Refleksi Bagi Peserta Didik.

Contoh pertanyaan reflektif yang dapat diajukan guru pada peserta didik.

“Apakah peserta didik mampu mendemonstrasikan kemampuan menginterpretasikan unsur budaya nonobjek Nusantara dalam bentuk simbol, karakter ataupun humor untuk diterapkan dalam fungsi yang ingin dibuat?”

“Apakah peserta didik mampu mengeksplorasi potensi sumber daya lokal bagi produknya?”

“Apakah peserta didik mampu menunjukkan kemampuan membaca potensi produk kerajinan dan peluang pasar?

“Apakah peserta didik dapat menunjukkan pemahaman terhadap ciri khas budaya yang diamatinya?

“Apakah peserta didik mampu menunjukkan sikap menghormati dan menghargai perbedaan budaya dan kebiasaan yang ada di lingkungannya?

4. Asesmen

Asesmen formatif: dilakukan secara individu berdasarkan hasil observasi dan eksplorasi dalam jurnal siswa.

Tabel 2.2 Rubrik Asesmen Formatif

Rubrik	Nilai
• Peserta didik belum mampu membaca kebutuhan produk aksesoris interior di lingkungannya. • Peserta didik belum mampu menjelaskan sumber gagasan produk aksesoris interior berdasarkan unsur-unsur budaya nonobjek setempat. • Peserta didik belum mampu mengeksplorasi potensi bahan/ alat/ teknik lokal yang sesuai.	Kurang (<70)
• Peserta didik mampu membaca kebutuhan produk kerajinan di lingkungannya. • Peserta didik mampu menjelaskan sumber gagasan produk aksesoris interior berdasarkan unsur-unsur budaya nonobjek setempat. • Peserta didik mampu mengeksplorasi potensi bahan/ alat/teknik lokal yang sesuai.	Cukup (71-80)

Rubrik	Nilai
• Peserta didik mampu membaca dan menyikapi kebutuhan produk kerajinan di lingkungannya. • Peserta didik mampu menjelaskan sumber gagasan produk aksesoris interior berdasarkan unsur-unsur budaya nonobjek setempat secara mendalam. • Peserta didik mampu mengeksplorasi beberapa informasi potensi bahan/alat/teknik lokal yang sesuai dengan detail.	Baik (81-90)
• Peserta didik dengan inisiatif sendiri mampu membaca dan menentukan kebutuhan produk kerajinan di lingkungannya. • Peserta didik mampu menjelaskan sumber gagasan produk aksesoris interior berdasarkan unsur-unsur budaya nonobjek secara mendalam dan kontekstual. • Peserta didik mampu mengeksplorasi beberapa informasi yang signifikan mengenai potensi bahan/alat/teknik lokal yang sesuai secara detail dan praktis.	Sangat baik (91-100)

Kegiatan 2
Perancangan Produk (Waktu 1 x 90 menit)
Elemen: Desain/Perencanaan

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- Merancang produk kerajinan berdasarkan modifikasi bentuk, bahan, alat, dan teknik dengan pertimbangan ergonomi.

Profil Pelajar Pancasila:

Dimensi	Elemen
Kreatif	Elemen menghasilkan gagasan yang orisinal

Informasi bagi Guru

- Peserta didik telah mendapatkan pemahaman mengenai fungsi dan prinsip ergonomis pada produk aksesoris interior rumah tangga yang ingin dikembangkan melalui eksplorasi ide yang telah dilakukan pada kegiatan 1. Pada kegiatan 2 ini, peserta didik mendemonstrasikan pemahaman mereka ke dalam desain produk interior yang mereka buat.
- Peserta didik diharapkan mampu mengaplikasikan unsur budaya Nusantara yang telah dipelajari pada kegiatan 1 pada perancangan produk aksesoris interior rumah tangga yang dibuat.
- Selama pembuatan konsep produk, guru dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan asistensi desain/perancangan yang dibuatnya.

Sarana Prasarana

- Jurnal siswa.
- Alat gambar (pensil, pen, marker).
- Pensil warna/cat air.
- Contoh bahan/material yang akan digunakan.
- Ruang kelas/lab komputer/studio kerja.

Kegiatan 2 terdiri dari satu kali pertemuan dengan aktivitas sebagai berikut:

Pertemuan 1: Konsep produk
Pengembangan konsep produk dan pembuatan gambar kerja

- Peserta didik menguji coba beberapa konsep produk untuk memutuskan perancangan yang akan dibuat.
- Peserta didik membuat gambar kerja 3D produk aksesoris interior yang akan dibuat beserta ukuran dan keterangan bahan.

Pertemuan 1

Kegiatan dua berfokus pada kemampuan peserta didik membuat konsep produk aksesoris interior rumah tangga yang ingin dibuat dan kemampuan untuk menggambarkan ide/gagasannya secara komunikatif dan informatif.

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

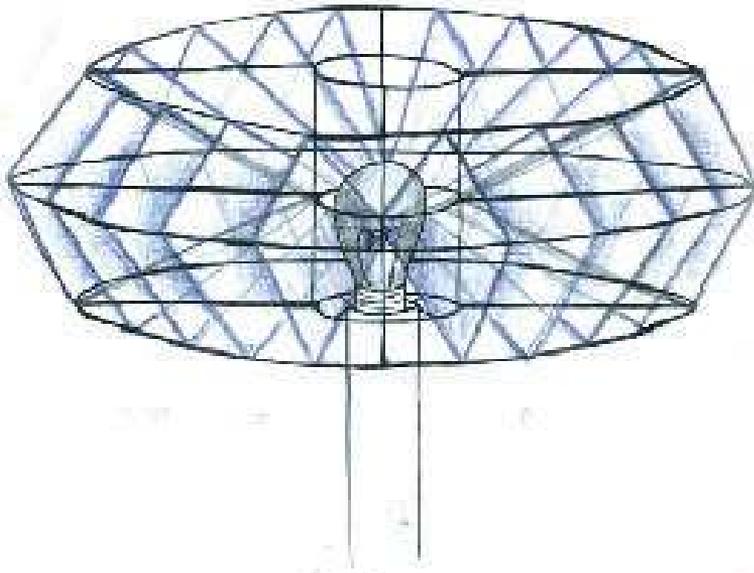
Guru membuka kelas dengan memberikan salam dan kegiatan transisi seperti permainan tanya jawab atau melemparkan pertanyaan-pertanyaan ringan yang dapat menarik perhatian peserta didik. Dilanjutkan dengan penjelasan materi mengenai cara menggambarkan ide produk 3D dalam bentuk gambar teknik yang meliputi skala gambar, ukuran dan bahan.

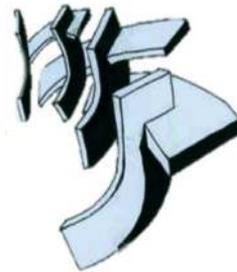
Materi Pembuatan Gambar Desain Produk

Gambar Rencana Produk Aksesoris Interior

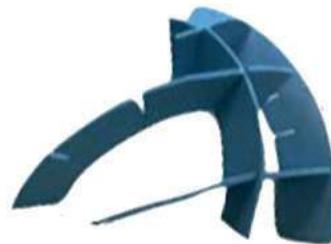
Pembuatan konsep produk kerajinan aksesoris interior rumah tangga membutuhkan kemampuan pemahaman bentuk-bentuk 3D dan teknik menggambarkannya. Bentuk 3D dapat digambarkan sebagai *isometry*, *axonometry*, ataupun dengan teknik perspektif. Pada penggambaran tampak, potongan dan 3D objek, pemahaman dalam menggunakan skala, ukuran yang tepat dan proporsi menjadi faktor yang penting untuk diperhatikan. Hal ini akan memastikan gambar yang dibuat telihat proporsional dan memudahkan proses realisasi produk.

Pembuatan gambar kerja dapat dilakukan dengan beberapa teknik yang berbeda. Teknik penggambaran dalam membuat desain ini dibuat untuk mengomunikasikan konsep produk yang ingin dibuat dengan efektif, baik untuk kepentingan diri sendiri, maupun agar mudah dimengerti oleh guru, pekerja perajin, dan orang tua. Teknik penggambaran desain yang dapat dilakukan antara lain:

1. **Sketsa manual** dilakukan dengan menggunakan teknik gambar manual yang di dalamnya meliputi bentuk dan skala ukuran. Teknik ini dapat dilakukan langsung di dalam jurnal siswa dan sangat praktis untuk dilakukan bila peserta didik tidak memiliki akses ke komputer.

Gambar 2.13 Sketsa manual 3D
Sumber gambar: Hasil kerja siswa - Kemdikbud/Jesslyn/2015

2. **Gambar digital** dilakukan dengan memanfaatkan teknik digital seperti *sketch up*, *autocad* maupun *photoshop* yang dipelajari peserta didik dalam mata pelajaran Teknologi Informasi. Teknik ini memberikan gambar dengan skala yang lebih terukur dan detail.

Gambar 2.14 Sketsa digital 3D
Sumber gambar: Hasil kerja siswa - Kemdikbud/Harun/2016

3. **Pembuatan model/prototipe**

   dibuat dengan memakai bahan yang sama dengan material yang akan digunakan dalam pembuatan produk ataupun bahan yang memiliki kemiripan sifat. Pada prototipe, skala objek yang dibuat dapat lebih kecil dari ukuran asli produk. Pembuatan model ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mendapatkan gambaran yang lebih tepat dari proses pembuatan produk.

Gambar 2.15 Model 3D
Sumber gambar: Hasil kerja siswa - Kemdikbud/Harun/2016

Materi Pengolahan Bentuk/Ragam Hias

Pengolahan bentuk dan ragam hias dibedakan melalui perwujudannya

1. Bentuk figuratif (realis/representatif)

Merupakan tiruan dari bentuk alam seperti tumbuhan, binatang ataupun manusia. Bentuk figuratif mengangkat bentuk yang nyata sesuai aslinya, tanpa mengubahnya menjadi bentuk abstrak.

Gambar 2.16 Patung
Sumber gambar: detik.com/Rifkianto Nugroho/2021

2. Bentuk nonfiguratif (imajinatif/nonrepresentatif)

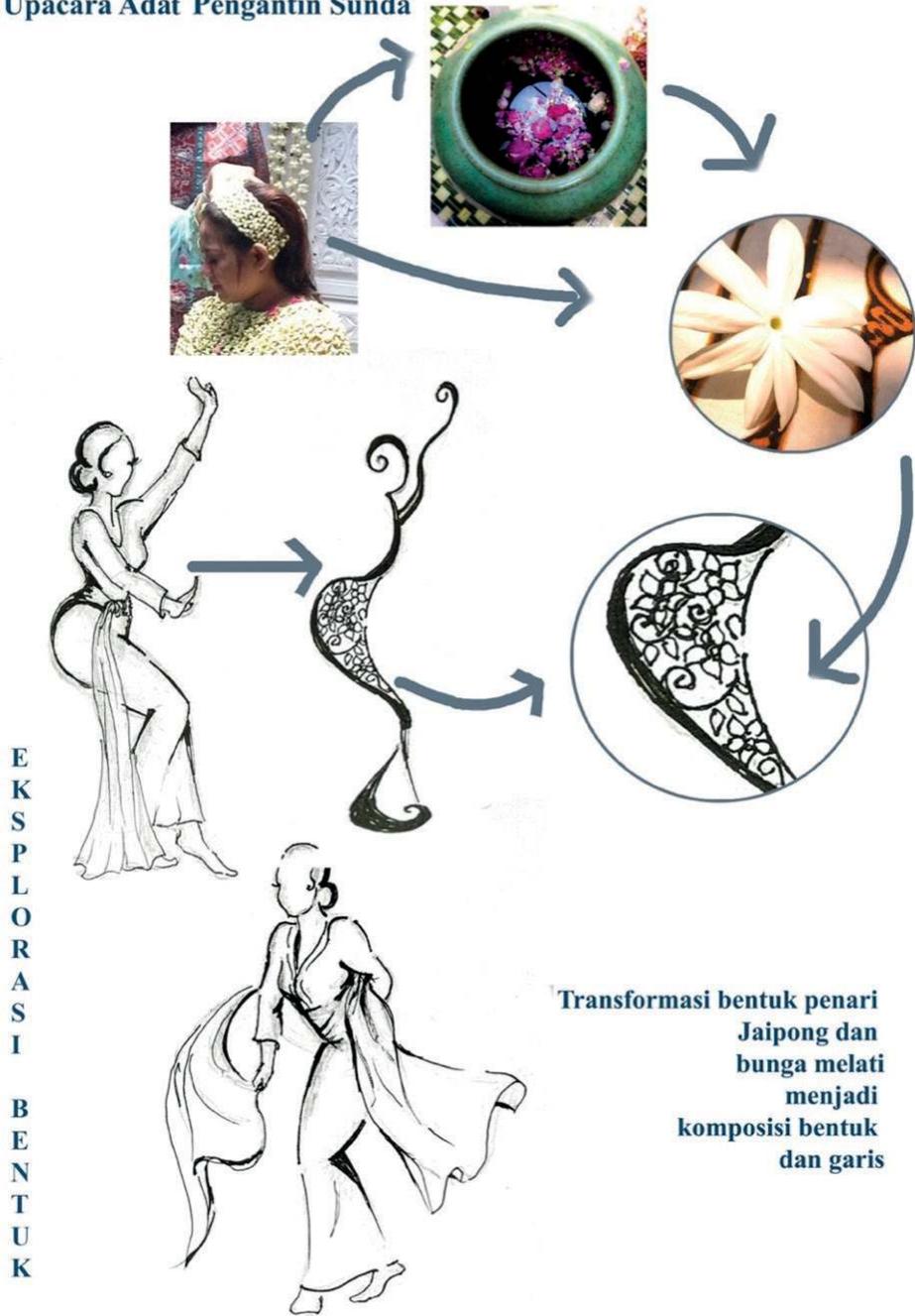
Merupakan kebalikan dari bentuk figuratif, dimana bentukan ini berusaha melepaskan diri dari bentuk-bentuk tiruan yang ada di alam. Bentuk nonfiguratif biasanya memiliki sifat abstrak.

Gambar 2.17 Pajangan
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

2. Kegiatan Inti

- Peserta didik mengembangkan konsep produk yang terinspirasi unsur budaya Nusantara non objek dan mengomunikasikan idenya dalam bentuk sketsa ide/prototipe produk aksesoris interior rumah tangga. Pembuatan desain ini dapat berupa gambar sketsa manual ataupun gambar digital memakai program-program digital seperti photoshop, sketch up, dll. Peserta didik perlu mempertimbangkan unsur kenyaman, keamanan dan keindahan pada saat mengembangkan konsep produk.
- Peserta didik menyertakan keterangan yang menunjukkan skala ukuran produk yang akan dibuat dan detail teknik pembuatan di bagian yang ingin ditonjolkan.

Sub elemen P3: Elemen menghasilkan gagasan yang orisinal

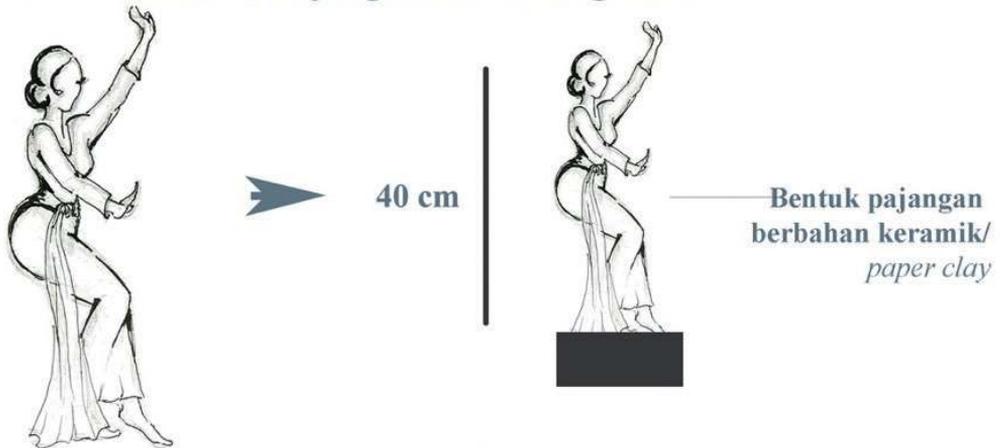
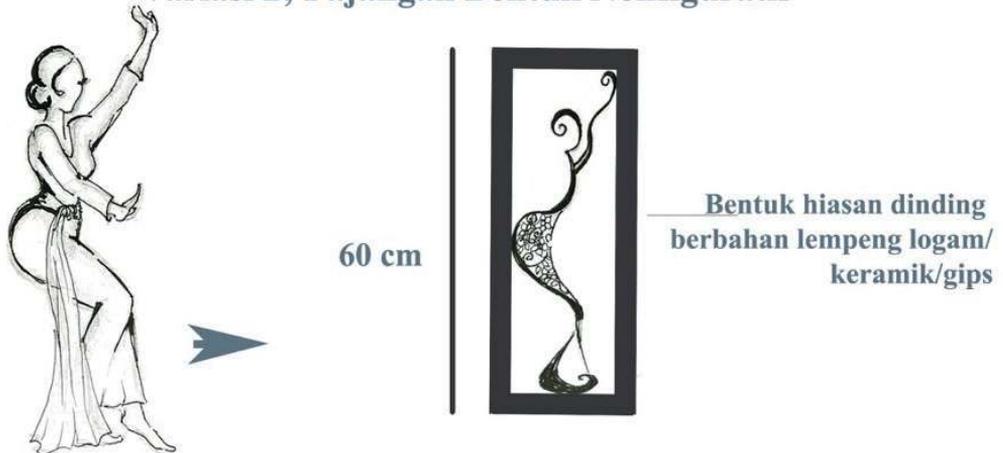
Contoh eksplorasi bentuk/ragam hias figuratif dan nonfiguratif.

Gambar 2.18 Eksplorasi bentuk dan ragam hias
Sumber Gambar Kemdikbud/Tina Kamihadi

Alternatif 1

Eksplorasi Perancangan Pajangan

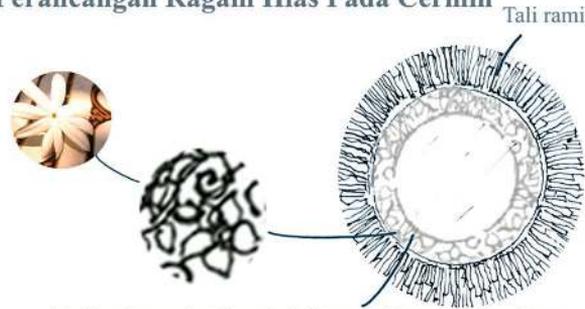
Variasi 1; Pajangan Bentuk Figuratif

40 cm

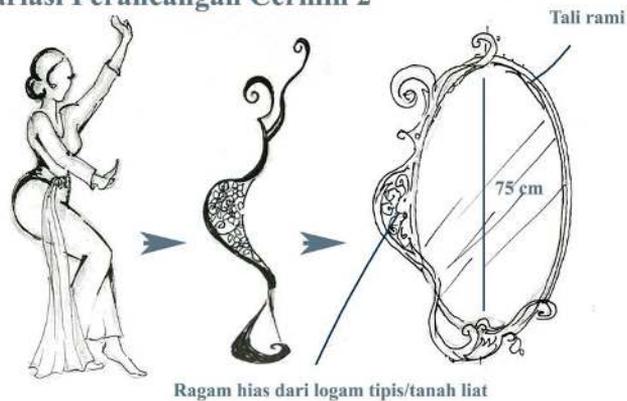
Bentuk pajangan berbahan keramik/ *paper clay*

Gambar 2.19 Eksplorasi konsep dan sketsa ide -
Sumber gamabr: Kemdikbud/Tina Kamihadi

Alternatif 2
Eksplorasi Perancangan Hiasan Dinding

Perancangan Ragam Hias Pada Cermin

Tali rami

Motif pada cermin terbuat dari stiker *sandblast* atau lukisan kaca

Gambar 2.20 Eksplorasi konsep dan sketsa ide
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

Alternatif 3
Eksplorasi Perancangan Cermin

Gambar 2.21 Eksplorasi konsep dan sketsa ide
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

- Peserta didik melakukan survei harga pasar perincian bahan dan perkiraan biaya produksi serta perkiraan harga jual sebagai bagian analisis nilai ekonomis.

Tugas Desain/Perencanaan

- Buatlah beberapa sketsa ide dari produk aksesoris interior rumah tangga berdasarkan hasil eksplorasi, untuk menentukan desain/ perancangan yang akan dikembangkan.
- Buatlah konsep produk aksesoris interior rumah tangga yang telah ditentukan dalam bentuk gambar kerja manual/ digital/ model 3D
- Tambahkan keterangan ukuran, bahan, detail pengerjaan ataupun ragam hias budaya Nusantara yang ingin ditonjolkan dalam gambar perancangan aksesoris interior rumah tangga.
- Gambar perancangan dan keterangan yang dibuat didokumentasikan dalam jurnal siswa.

Alternatif Tugas Desain/Perencanaan

- Bagi peserta didik yang mengalami kesulitan menggambar gagasannya, guru dapat memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk merancang produk yang diinginkan dengan cara yang paling nyaman bagi mereka, misalnya dengan membuat prototipe berbahan playdough.

3. Kegiatan Penutup

Refleksi Bagi Siswa.

“Apakah peserta didik berhasil mengomunikasikan konsep produknya dalam bentuk sketsa/prototipe?”

“Apakah perancangan produk yang dibuat telah mempertimbangkan kenyamanan dan keamanan bagi pemakainya?”

“Apakah perancangan produk memanfaatkan modifikasi bahan atau teknik produk kerajinan?”

“Apakah peserta didik mendemonstrasikan karakter yang berani mengambil resiko dalam membuat perancangan produknya?”

"Apakah peserta didik mendemonstrasikan kreatifitas dalam membuat perancangan produknya?"

4. ASESMEN

Asesmen formatif: dilakukan secara individu berdasarkan sketsa desain yang dibuat peserta didik dan penjelasannya dalam jurnal siswa.

Tabel 2.3 Rubrik Perencanaan Produk

Rubrik	Nilai
• Peserta didik belum mampu mengomunikasikan ide produk aksesoris interior dalam bentuk sketsa/model. • Peserta didik belum mampu menentukan rencana bahan yang dibutuhkan dalam perencanaannya.	Kurang (<70)
• Peserta didik mampu mengomunikasikan ide produk aksesoris interior rumah tangga dalam bentuk sketsa/ model. • Peserta didik mampu menentukan rencana bahan yang dibutuhkan dalam perencanaannya	Cukup (71-80)
• Peserta didik mampu mengomunikasikan ide produk aksesoris interior rumah tangga dalam bentuk sketsa/ model secara detail. • Peserta didik mampu membuat rencana anggaran biaya berdasarkan bahan yang digunakan dalam rancangannya.	Baik (81-90)
• Peserta didik mampu mengomunikasikan ide produk aksesoris interior rumah tangga dalam bentuk sketsa/ model secara informatif • Peserta didik mampu membuat rencana anggaran biaya berdasarkan bahan yang digunakan serta menentukan harga jual berdasarkan *breakeven point*.	Sangat baik (91-100)

Kegiatan 3
Pembuatan Produk (Waktu 3x90mnt)
Elemen: Produksi

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- Membuat produk kerajinan yang ergonomis

Penerapan Profil Pelajar Pancasila:

Dimensi	Elemen
Bernalar kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya
Kreatif	Elemen memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan

Informasi bagi Guru

Informasi bagi Guru:

- Dalam membuat produk interior rumah, guru dapat memperkenalkan beberapa material seperti tali/benang, tanah liat, logam, dll dimana setiap material memiliki teknik yang berbeda-beda.
- Guru dapat memilih salah satu material dan teknik yang dikuasai untuk diajarkan kepada peserta didik, atau memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih sendiri.
- Peserta didik dapat menguji coba teknik yang diajarkan atau mencoba teknik lain secara mandiri atau dengan bantuan bengkel kerja atau perajin di daerahnya.
- Pada proses pengerjaan, guru berfungsi sebagai fasilitator yang siap membantu peserta didik untuk dapat menyelesaikan hambatan-hambatan yang ditemui selama proses pembuatan produk. Berikan juga kesempatan kepada peserta didik untuk dapat melakukan proses asistensi baik di dalam ataupun di luar kelas.

Sarana prasarana

- Bahan/material yang dibutuhkan sesuai dengan produk interior yang akan dibuat (metal, kawat, tanah liat, tali, dan lain-lain)
- Alat-alat tulis dan ukur
- Alat-alat pertukangan
- Kelas/studio kerja

Interaksi dengan orang tua murid

Pada tahap ini, orang tua dapat membantu peserta didik untuk menemukan bengkel-bengkel perajin di areanya sesuai dengan bahan dan teknik yang ingin dikembangkannya. Proses magang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menguasai teknik pembuatan produk dengan lebih baik.

Kegiatan 3 terdiri dari tiga kali pertemuan dengan aktivitas sebagai berikut:

Pertemuan 1: Pembuatan produk aksesoris interior rumah tangga

- Peserta didik menguji coba bahan dan teknik yang akan digunakan untuk menentukan bahan dan teknik yang tepat dan praktis sesuai dengan desain yang telah dibuat.
- Peserta didik membuat produk sesuai dengan desainnya dan hasil uji coba nya.

Pertemuan 2: Pembuatan produk aksesoris interior rumah tangga

- Peserta didik meneruskan proses pembuatan produk
- Peserta didik membuat uji coba ergonomi pada produk yang masih setengah jadi.
- Peserta didik membuat dan menambahkan ragam hias pada produknya

Pertemuan 3: Penyelesaian akhir produk dan perhitungan biaya

- *Finishing touch* produk
- Peserta didik membuat perhitungan total biaya produksi dan menantukan harga jual produk.

Pertemuan 1-3

Kegiatan 3 memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan teknik pembuatan produk dengan memanfaatkan bahan-bahan lokal. Guru memiliki kebebasan untuk memilih bahan dan teknik yang akan dipakai ataupun memberikan ruang kepada peserta didik untuk dapat memilih sendiri.

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

Guru membuka kelas dengan memberikan salam pembuka, dilanjutkan dengan meminta peserta didik mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunaka pada proses pembuatan produk sebagai kegiatan transisi.

Kegiatan pembuka dilanjutkan oleh guru dengan memberikan pengenalan dan demonstrasi teknik pembuatan produk aksesoris interior rumah tangga, Peserta didik dapat menguji coba berbagai teknik pembuatan produk yang didemonstrasikan oleh guru maupun berdasarkan informasi yang didapatkan secara daring. Peserta didik juga dapat melakukan praktek kerja di bengkel-bengkel perajin di areanya. Berbagai bahan dan teknik pembuatan produk yang dapat dimanfaatkan dan di uji coba oleh peserta didik antara lain teknik makrame dengan bahan tali atau serat alam, teknik bentuk dari tanah liat dan teknik embos dengan bahan logam.

Materi Eksplorasi Teknik

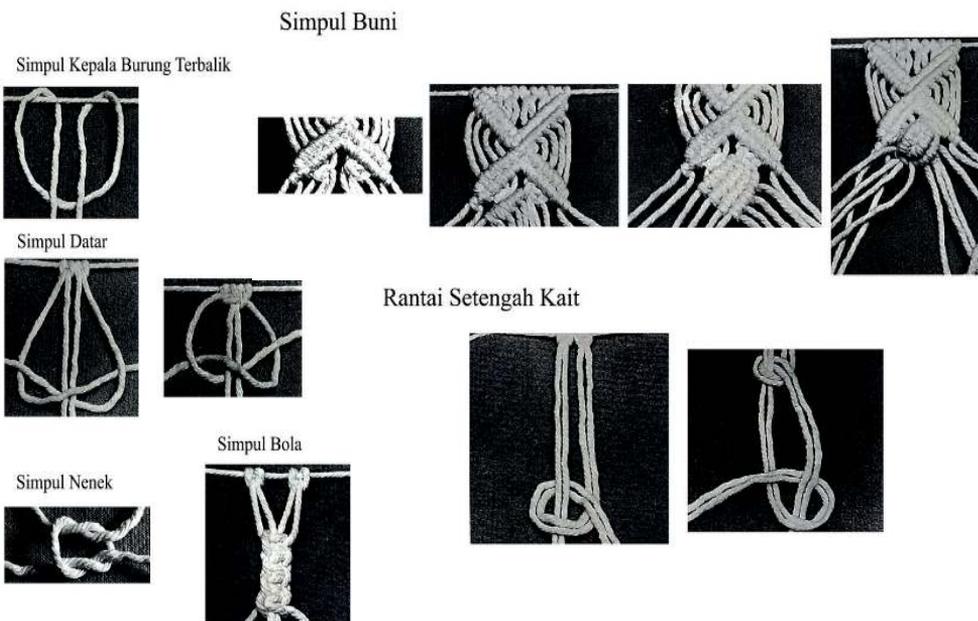
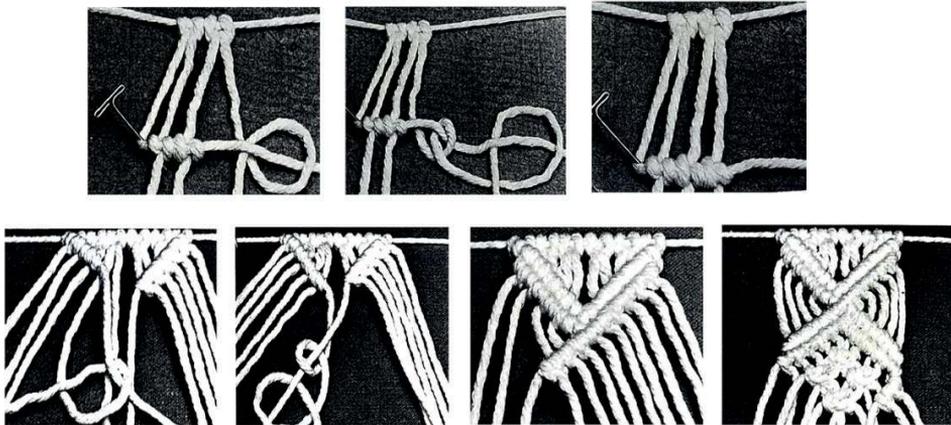
Teknik Makarame

Teknik makrame biasanya dibuat dengan memanfaatkan bahan tali, teknik ini telah lama dikenal luas di Indonesia sebagai pilihan teknik yang dapat digunakan dalam pembuatan produk kerajinan. Pemanfaatan teknik makrame tidak terbatas pada produk kerajinan fesyen, namun juga merambah pada produk-produk aksesoris interior rumah tangga. Teknik makrame banyak digunakan tidak hanya karena kemudahan mendapatkan bahan yang diperlukan, namun juga karena teknik ini cenderung sederhana dan fleksibel untuk digunakan sesuai kebutuhan. Dewasa ini, teknik makrame yang digunakan pada bahan tali seringkali dimodifikasikan dengan berbagai bahan yang berbeda

seperti logam, kayu, tanah liat/gerabah dan lain-lain. Modifikasi bahan dan teknik ini menghasilkan produk kerajinan aksesoris interior rumah tangga yang beragam, menarik dan inovatif serta bernilai jual tinggi.

Teknik makrame adalah seni mengikat dengan berbagai jenis simpul sehingga membentuk pola tertentu. Keterampilan membuat bermacam-macam simpul ini dengan kombinasi yang berbeda-beda akan menghasilkan beragam variasi tekstur dan motif yang sangat luas. Jenis tali yang seringkali dipakai dalam pembuatan produk kerajinan dengan teknik makrame sangat bervariatif, antara lain tali katun, tali rami, benang wool, tali kapal, dan lain sebagainya

Gambar 2.22 Teknik makrame
Sumber gambar: merdeka.com/2020

Teknik Dasar Makrame

Gambar 2.23 Teknik dasar makrame

Sumber gambar:Plenary Publications International, Incorporated, New York/Sue, Laura dan Rachel Preston, Deborah Susswein/84

Teknik Membentuk dengan Tanah Liat

Pembuatan bentuk dengan tanah liat baik dalam bentuk relief ataupun 3D (patung) umum dipakai dalam pembuatan produk kerajinan. Tanah liat yang memiliki karakteristik yang lunak dan sangat mudah dibentuk memberikan kemungkinan perkembangan bentuk dan relief yang sangat kaya. Berikut adalah beberapa teknik yang seringkali dipakai dalam pembuatan bentuk/ragam hias dengan memanfaatkan bahan tanah liat:

1. Teknik *pinching*

   Teknik ini dilakukan dengan memanfaatkan tekanan yang dilakukan dengan jari tangan untuk mencapai bentuk yang diinginkan. Setelah bentuk yang diinginkan tercapai, maka dapat dilanjutkan dengan menghaluskan bentuk menggunakan kuas atau kain halus.

2. Teknik pilin/*coiling*

   Teknik membuat bentuk dengan memilin tanah liat seperti tali. Ukuran setiap pilinan dapat disesuaikan dengan keinginan.

3. Teknik *slab*

   Teknik membuat bentuk dengan membuat tanah liat membentuk lempengan yang ditumpuk. Tumpukan lempengan tersebut kemudian dapat dibentuk dengan menggunakan alat butsir.

4. Teknik cetak/*casting*

   Teknik ini dilakukan dengan cara membuat cetakan dari bentuk yang diinginkan terlebih dahulu. Bahan tanah liat yang akan digunakan untuk membuat bentuk akan dijepitkan pada cetakan yang telah dipersiapkan terlebih dahulu menggunakan cetakan bivalve (cetakan yang memiliki dua sisi simetris).

Tulisan disarikan dari tirto.id/Anissa Wakidah/2021

Gambar 2.24 Teknik membentuk dengan tanah liat

Sumber gambar: Unsplash/Alex Jones/2021

Setelah tanah liat selesai dibentuk, maka dapat dilakukan pengeringan dengan memanfaatkan rak-rak pengering. Sebaiknya tanah liat dikeringkan dalam suhu ruang untuk menghindari retak. Pada saat tanah liat telah benar-benar kering, maka dapat dilakukan pembakaran dengan memanfaatkan oven/kiln dan dilanjutkan dengan proses pengglasiran keramik.

2. Kegiatan Inti

- Peserta didik mengawali dengan melakukan uji coba untuk menguasai teknik dan bahan yang akan dipakai. Pada kegiatan uji coba ini, peserta didik mendapatkan kesempatan untuk melakukan kesalahan dan memperbaikinya. Peserta didik juga dapat melatih kemampuan teknik pembuatan produk kerajinan sehingga mencapai tingkat kemampuan yang diinginkan.
- Peserta didik membuat produk aksesoris interior Nusantara sesuai desain dan hasil uji cobanya.
- Peserta didik menganalisis kenyamanan dan keamanan (nilai ergonomis) pada produk yang dibuat dilanjutkan dengan melakukan perbaikan. Penilaian/evaluasi kenyaman dan keamanan produk (nilai ergonomis) ini sebaiknya dilakukan pada saat produk

yang dibuat sudah hampir selesai, namun belum masuk ke tahap penambahan ragam hias ataupun *finishing* akhir. Berikut adalah penguraian lengkap mengenai prinsip-prinsip ergonomi yang perlu diterapkan pada pembuatan produk kerajinan.

Sub elemen P3: Elemen memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan

Materi Prinsip-Prinsip Ergonomi Pada Produk Kerajinan

Pengaruh Pendekatan Ergonomis Pada Desain & Pengembangan Produk

Ergonomis berasal dari kata ergonomi yang berarti metoda dalam perancangan produk atau furniture agar sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Ergonomis adalah kata sifat dari ergonomi yang berarti desain yang bersifat ergonomi dimana desain disesuaikan dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna.

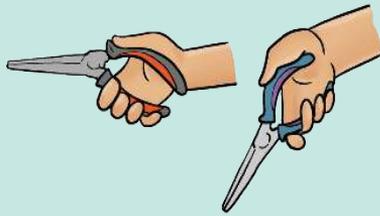
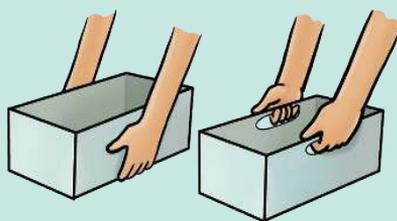
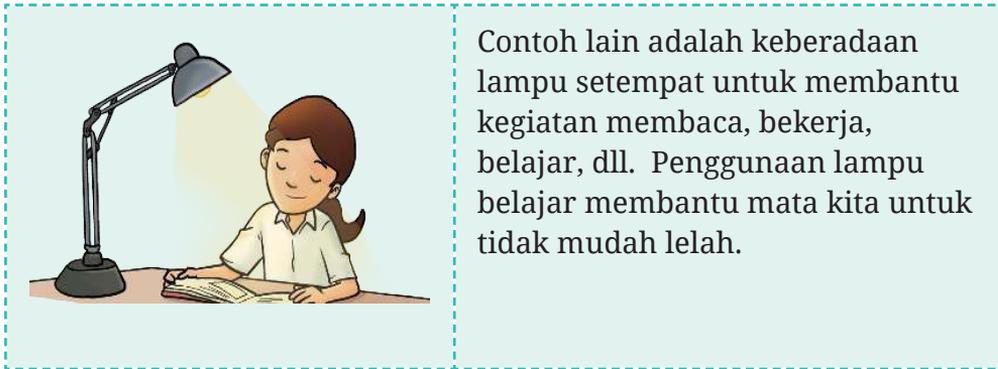
Dalam mengembangkan sebuah produk aksesoris interior dan eksterior, kita dapat menggunakan beberapa pendekatan. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan pendekatan analisis bentuk yang ergonomis. Pendekatan ergonomis pada sebuah desain produk akan memastikan pengguna dapat menggunakan produk yang dihasilkan dengan lebih nyaman dan mudah.

Pengembangan produk yang memiliki kesadaran ergonomis membutuhkan target pengguna yang jelas. Misalnya produk tersebut akan digunakan oleh perempuan atau laki-laki, dewasa ataupun anak-anak. Selain itu, produk yang dihasilkan sebaiknya memberikan rasa nyaman secara fisik kepada pengguna contohnya pada kursi kerja, dimana bentuk lengkung dan proporsi kursi menentukan rasa nyaman pengguna saat duduk untuk waktu yang lama. Selain aman dan nyaman, produk kerajinan juga harus mudah untuk digunakan atau dipegang, sehingga pengguna tidak malas ketika harus menggunakan produk yang dibuat.

Dalam menganalisis ergonomis bentuk produk yang akan dibuat, kita dapat mengajukan beberapa pertanyaan pemantik sebagai berikut:

- Apakah desain yang kita buat mudah dan nyaman untuk digunakan?
- Apakah desain yang kita buat aman?
- Apakah desain yang kita buat mudah difungsikan?
- Apakah desain yang kita buat mudah dimengerti oleh pengguna?

Contoh pertimbangan ergonomis saat mendesain produk:

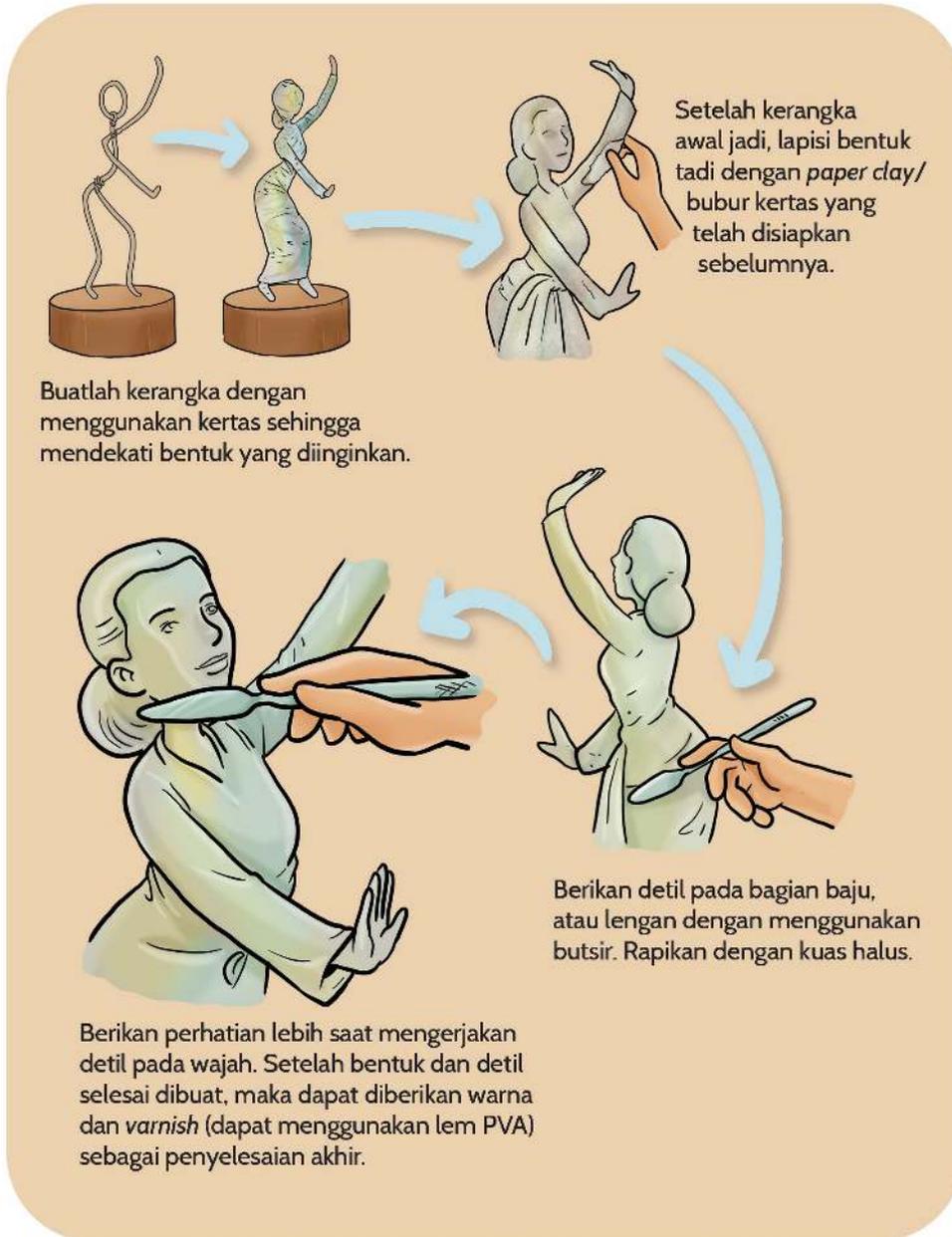
	Pada gambar kiri, produk penyimpanan dengan posisi berdiri menyebabkan kelelahan pada lengan pengguna. Gambar kanan, desain memikirkan analisis ergonomis sehingga lengan dapat tetap sejajar dengan tubuh. Posisi ini dapat mengurangi kelelahan saat beraktivitas.
	Penerapan ergonomis pada alat pemotong (tang). Gambar kiri akan menyebabkan kelelahan pada pergelangan tangan. Sementara bentuk yang berbeda dapat menghindarkan kelelahan yang sama.
	Posisi pergelang tangan saat menggunakan produk usahakan dapat tetap sejajar dengan
	Benda pakai kebutuhan sehari-hari seperti nampan, termos, gelas, dengan motif dan ragam hias khas Nusantara.

Contoh lain adalah keberadaan lampu setempat untuk membantu kegiatan membaca, bekerja, belajar, dll. Penggunaan lampu belajar membantu mata kita untuk tidak mudah lelah.

Gambar 2.25 Prinsip-prinsip Ergonomis
Tulisan disarikan dari 10 Principles of Ergonomics; ©Dan MacLeod, 1990, 2008

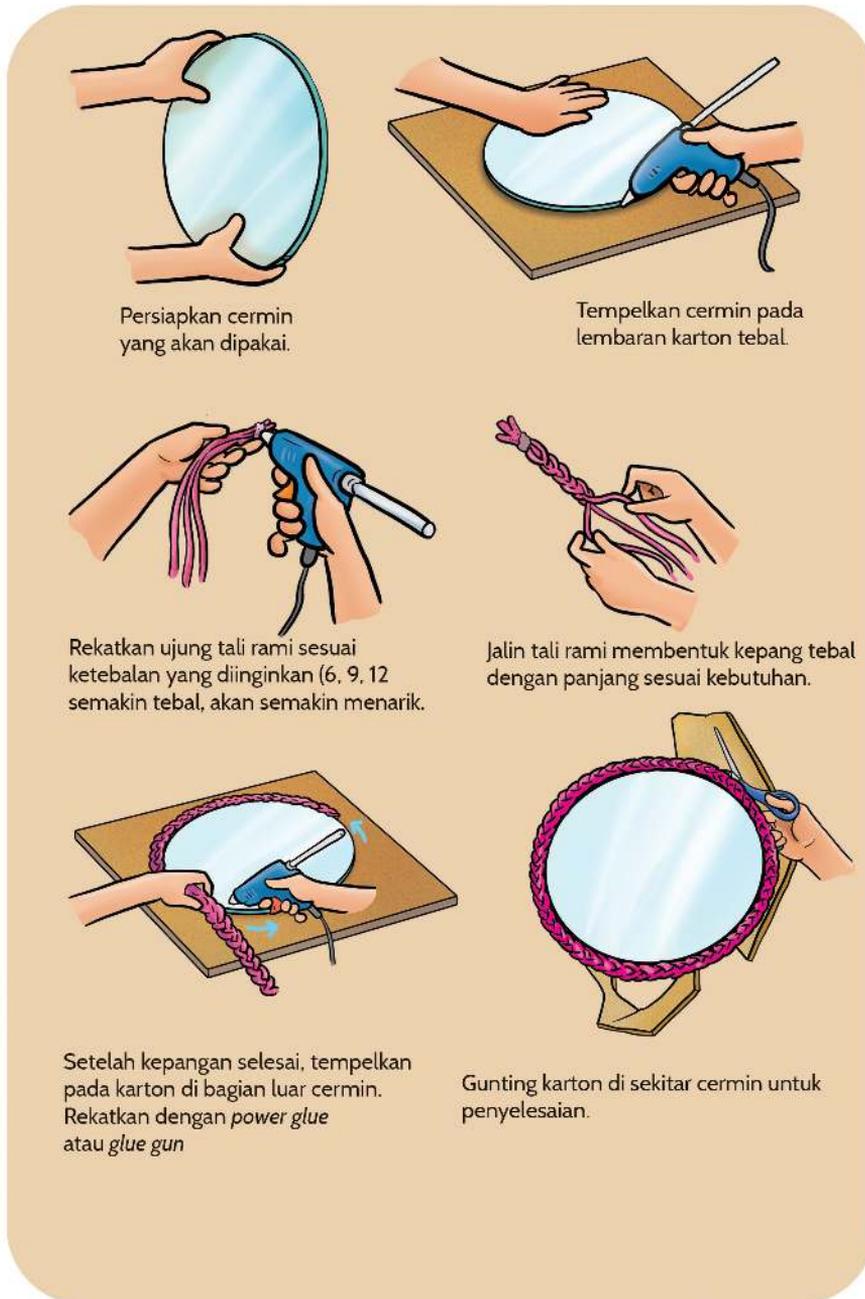
- Peserta didik menambahkan aplikasi unsur budaya Nusantara non-objek pada produk yang dibuat, contohnya bentuk bunga yang terinspirasi dari bunga-bunga yang digunakan dalam upacara adat.
- Peserta didik melakukan *finishing touch* pada produk yang dibuatnya

  Sub Elemen P3: Elemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya

Alternatif 1

Prosedur Pembuatan Bentuk Figurative Dengan Bahan Paper Clay

Gambar 2.26 Prosedur pembuatan pajangan bentuk figuratif

Alternatif 2

Prosedur Pembuatan Cermin Dinding

Gambar 2.27 Prosedur pembuatan cermin hias

Alternatif 1

Pembuatan Relief Pada Logam Tipis

Teknik Relief Pada Pelat Logam Tipis

Gambar 2.28 Produk aksesoris logam
Sumber gambar: Plenary Publications International, Incorporated, New York/Allen Davenport Bragdon/84

Lembaran logam tipis sejak dahulu telah dimanfaatkan sebagai bahan untuk membuat perhiasan ataupun alat-alat yang diperlukan dalam upacara adat. Di Indonesia, kuningan adalah jenis logam tipis yang umum untuk digunakan pada perhiasan/peralatan upacara tradisional. Teknik pembuatan relief pada logam tipis dilakukan secara tradisional, dimana para perajin memukulkan alat yang berujung bulat ataupun persegi untuk membuat efek timbul pada logam.

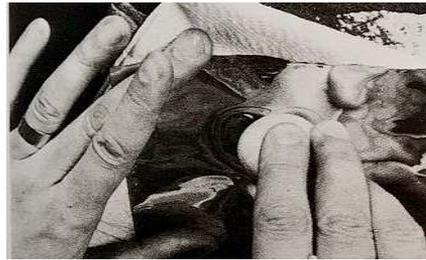
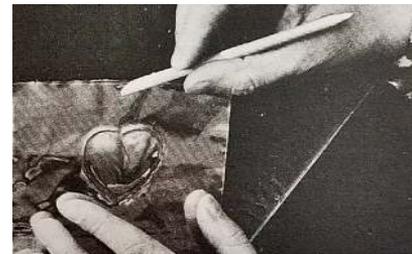
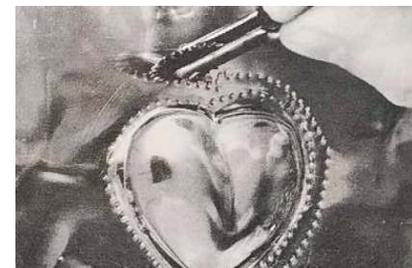
Teknik Dasar:

Langkah pembuatan desain gambar timbul pada logam tipis dilakukan dengan mengukir dan memukul logam secara bergantian. Teknik ini perlu dilakukan dengan hati-hati karena logam tipis ini bersifat lunak dan rapuh, sehingga mudah dibentuk, namun juga mudah koyak.

Prosedur Pembuatan Relief Pada Logam Tipis:

1. Buatlah gambar pola bentuk desain yang diinginkan di atas kertas sesuai dengan ukuran yang diinginkan.

2. Rekatkan kertas pola tadi pada logam aluminium ataupun logam tembaga yang ingin dipakai untuk menjiplak. Potong logam mengikuti gambar pola
3. Gambarlah pola relief timbul yang ingin dibuat pada logam.
4. Letakkan logam pada alas yang cukup tebal dan lunak. Untuk membentuk relief lengkung, gunakan bola sebagai alat bantu. Tekan-tekan batas bulatan relief secara perlahan.
5. Untuk mempertegas bentuk desain, pindahkan ke alas yang keras. Dengan alat yang runcing, haluskan tepian sekitar desain, lalu ratakan batasnya dengan alat yang tumpul.
6. Pola titik-titik di sekitar bentuk relief dibuat dengan menusukkan benda tumpul sesuai bentuk yang diinginkan.
7. Sebagai *finishing touch*, pastikan sisi-sisi logam yang tajam terlipat ke dalam atau telah dihaluskan sehingga tidak membahayakan pemakainya

Materi disarikan dari: Plenary Publications International Incorporated, New York/84

Gambar 2.29 Plenary Publications International, Incorporated, New York/ Allen Davenport Bragdon/84

Gambar 2.30 Plenary Publications International, Incorporated, New York/ Allen Davenport Bragdon/84

Gambar 2.31 Plenary Publications International, Incorporated, New York/ Allen Davenport Bragdon/84

Alternatif 2

Pembuatan Ragam Hias Pada Kaca

Prosedur Membuat Ragam Hias Pada Cermin, Kaca Ataupun Lembaran Akrilik

Penambahan ragam hias pada bahan kaca atau cermin dapat dilakukan dengan beberapa teknik yang berbeda. Teknik yang seringkali dipakai adalah dengan melukiskan cat transparant khusus untuk kaca. Selain itu, teknik lain yang dapat dipakai adalah teknik menambahkan ragam hias dengan menggunakan stiker *sandblast.*

Contoh prosedur pembuatan ragam hias pada kaca dengan stiker *sandblast* seperti berikut ini:

1. Bersihkan kaca sampai bersih dengan air dan pembersih kaca hingga benar-benar bersih dan kering. Lalu letakkan stiker *sandblast* di atas kaca sesuai posisi yang diinginkan. Semprot air pada saat posisi kertas telah lurus dan rata.
2. Letakkan cetakan ragam hias yang telah disiapkan ke atas kaca yang telah dilapisi *sandblast*. Rekatkan dengan dobel tape.
3. Bentuk stiker *sandblast* sesuai dengan pola yang telah dibuat dengan alat pemotong.
4. Hasil akhir dari pembuatan motif di atas kaca.

Gambar 2.32 Prosedur pembuatan ragam hias pada kaca/plastik akrilik

- Peserta didik membuat perhitungan total biaya pembuatan produk untuk membandingkannya dengan perhitungan perkiraan biaya dan BEP yang telah dibuat pada kegiatan 1.

Materi Perhitungan Biaya Produksi dan Harga Jual

Cara Menghitung Biaya Produksi dan Harga Jual

Menghitung Biaya Produksi

Biaya produksi adalah biaya yang dikeluarkan oleh seseorang selama proses pengelolaan pembuatan produk dengan tujuan menghasilkan produk yang siap dipasarkan. Contoh: Peserta didik memproduksi cermin dengan *output* barang jadi sebanyak satu sampai tiga variasi bentuk cermin (unit) untuk dijual. Berikut adalah rincian biaya satuan produksi cermin tersebut:

Biaya pembelian bahan baku	=	Rp	50.000,00
Biaya tenaga	=	Rp	50.000,00
Biaya listrik	=	Rp	5.000,00
Biaya sewa peralatan	=	Rp	5.000,00
Kemasan	=	Rp	20.000,00

Total biaya produksi yang dikeluarkan untuk menghasilkan satu produk cermin = Rp130.000,00 per unit.

Berdasarkan total pengeluaran tersebut, selanjutnya ditentukan biaya produksi untuk jumlah cermin yang diproduksi dengan cara mengalikan total biayanya dengan total jumlah produk.

Perhitungannya adalah Rp130.000,00 x 3 = Rp390.000,00
Jadi **total biaya produksi** = Rp390.000,00

Total BEP yang didapat dari hasil perhitungan di atas dapat membantu menentukan harga jual produk sebagai berikut:

Menghitung Harga Jual

Bagaimana menghitung harga jual sehingga wirausaha sederhana yang kita rintis dapat memperoleh laba dan mengalami pertumbuhan? Kenaikan (*markup*) biasanya dihitung sebagai persentase dari biaya produk. **Harga Jual** = **Harga Produk** + (**Harga Produk** × % ***Markup***)

Perhitungannya adalah
Rp130.000,00 + (Rp130.000,00 × 20%) = Rp156.000,00.
Jadi, **harga jual produk** menjadi Rp156.000,00 per unit.

Contoh Perhitungan Total Biaya

Tabel 2.4 Perhitungan Total Biaya Pembuatan Produk

Produksi				
Bahan	**Jumlah**	**Satuan**	**Harga**	**Total**
1.	....	....	Rp................	Rp.................
2. ...				
Operasional				
Ongkos bikin	....	....	Rp................	Rp.................
Kemasan				
1.	....	....	Rp................	Rp.................
Total produksi				Rp..................

- Peserta didik mendokumentasikan ke dalam jurnal siswa langkah-langkah pengerjaan baik dengan photo maupun video, disertai dengan refleksi proses pembuatan produk.

Kegiatan Remedial

Peserta didik yang belum memiliki dasar ketrampilan dalam merencanakan dan memproduksi produk kerajinan cukup membuat satu variasi desain dan memilih teknik pembuatan produk yang mudah dan praktis. Guru dapat memberikan perhatian yang lebih untuk membantu peserta didik menyelesaikan produknya atau memberikan tambahan waktu.

Kegiatan Pengayaan

Peserta didik yang telah memiliki dasar pengetahuan dan keterampilan yang baik dalam mendesain dan memproduksi dapat melakukan pendalaman konsep aksesoris interior rumah tangga Nusantara dengan membuat dua sampai tiga variasi desain. Peserta didik juga dapat memanfaatkan teknik dan bahan yang lebih rumit dengan tingkat kesulitan yang tinggi dalam membuat produknya

Tugas Pembuatan Produk

- Bahan, alat dan teknik apakah yang harus kamu persiapkan untuk membuat produk aksesoris interior yang telah kamu rencanakan?
- Kesulitan apakah yang kamu temui saat proses uji coba dan pembuatan produk? Apa yang kamu lakukan untuk menyelesaikan masalah yang kamu temui?
- Apakah kamu telah menguasai teknik yang dibutuhkan?.
- Apakah produkmu memiliki kualitas yang diinginkan?
- Bandingkan hasil perhitungan total biaya pembuatan produk dengan perkiraan biaya produk yang telah kamu buat pada kegiatan 1.
- Dokumentasikan proses kamu dalam bentuk foto di jurnal siswa ataupun dalam bentuk video

Alternative Kegiatan Pembuatan Produk

- Sekolah dapat mengundang perajin setempat sebagai guru tamu untuk membimbing pengerjaan produk kerajinan dengan teknik khusus.

3. Kegiatan Penutup

Merapikan Kelas

Pada saat peserta didik selesai mengerjakan pembuatan produknya, guru sebaiknya membiasakan peserta didik untuk membersihkan dan merapikan kembali ruang kelasnya dari segala peralatan dan sisa bahan selama proses pembuatan produk. Pada kegiatan pembuatan produk, ada baiknya apabila guru menyediakan tempat sampah yang cukup besar sehingga memudahkan proses tersebut. Setelah kelas kembali rapih dan bersih, maka peserta didik dapat melanjutkan mengerjakan refleksi proses produksi.

Pertanyaan Refleksi Bagi Siswa.

"Apakah kamu berhasil menyelesaikan produk kamu sesuai tenggat waktu yang ditetapkan?"

"Apakah kamu memahami prosedur pembuatan produk yang kamu buat?"

"Apakah kamu dapat mengerjakan produk kerajinanmu secara mandiri?"

"Apakah produk yang kamu buat memenuhi nilai ergonomis? Jelaskan!"

"Apakah kamu mampu mengidentifikasi masalah yang kamu hadapi selama proses pembuatan produk dan mencari solusinya?"

4. Asesmen

Asesmen formatif: dilakukan secara individu berdasarkan proses pembuatan produk dan penjelasannya dalam jurnal siswa.

Tabel 2.5 Rubrik produk dan proses produksi

Jenis penilaian	Kurang <70	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat baik (91-100)
Kemampuan pembuatan produk	Peserta didik belum mampu membuat produk aksesoris interior dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai.	Peserta didik mampu membuat produk aksesoris interior dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai.	Peserta didik mampu membuat produk aksesoris interior dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai dan praktis.	Peserta didik secara mandiri mampu membuat produk aksesoris interior dengan memodifikasi bahan dan teknik yang tepat guna.
Nilai fungsi dan kenyamanan produk	Produk aksesoris interior yang dibuat belum memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan.	Produk aksesoris interior yang dibuat memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan.	Produk aksesoris interior yang dibuat memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan serta nyaman digunakan (nilai ergonomis).	Produk aksesoris interior yang dibuat, memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan, aman serta nyaman digunakan (nilai ergonomis).
Penyelesaian akhir/ *finishing* touch produk	Produk aksesoris interior dibuat dengan teknik sederhana tanpa memikirkan *finishing*/ penyelesaiannya.	Produk aksesoris interior dibuat dengan teknik sederhana dan *finishing*/ penyelesaian yang rapi.	Produk aksesoris interior dibuat dengan teknik yang praktis serta *finishing*/penyelesaian yang rapi dan estetis.	Produk aksesoris interior dibuat dengan kesulitan teknik tinggi serta finishing/ penyelesaian yang rapi, estetis dan unik.

Kegiatan 4
Mengevaluasi Produk (1 X 90 menit)
Elemen: Refleksi/Evaluasi

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- Mengevaluasi kekuatan dan kelemahan produk serta dampaknya terhadap lingkungan/pemakai.

Profil Pelajar Pancasila:

Dimensi	Elemen
Mandiri	Elemen regulasi diri

Informasi bagi Guru

- Pada kelas dengan jumlah peserta didik yang cukup banyak, presentasi hasil akhir dapat dilakukan dengan menempelkan poster yang telah disiapkan oleh peserta didik pada dinding kelas. Setelah itu peserta didik dapat berkeliling ruangan dan memberikan evaluasi produk akhir pada kolom yang telah disiapkan di masing-masing poster tersebut.
- Pada kegiatan peer asesmen, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk memberikan saran/kritik yang positif terhadap produk kerajinan aksesoris interior rumah tangga yang dibuat oleh temannya.

Sarana prasarana

- Poster yang terdiri dari photo produk akhir yang telah dipasang pada ruangan di rumah masing-masing peserta didik serta penjelasan produk aksesoris interior rumah tangga yang dibuat.
- Infokus
- Komputer
- Jurnal siswa

Kegiatan 4 terdiri dari satu kali pertemuan dengan aktivitas sebagai berikut:

Pertemuan 1: Evaluasi Produk

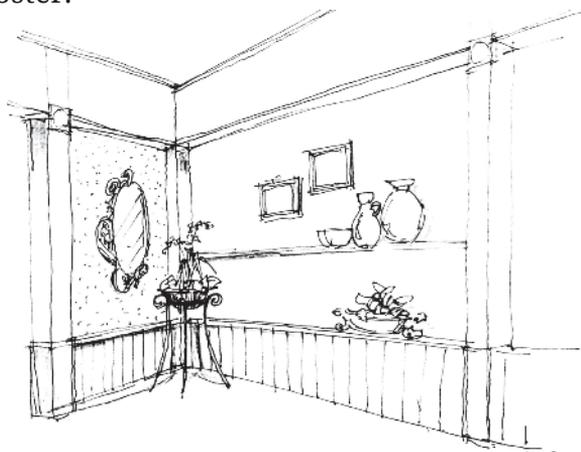
- Peserta didik mempresentasikan produknya kepada teman-teman sekelasnya.
- Peer asessmen
- Peserta didik membuat evaluasi produk berdasarkan kritik dan saran yang diterima.

Pertemuan 1

Kegiatan 4 memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempresentasikan produk yang dibuat kepada teman-temannya dan saling memberikan kritik atau saran yang membangun. Guru meminta peserta didik untuk mendisplai produknya di depan kelas dilampiri poster yang berisikan photo produk yang telah dipasang di ruang rumah masing-masing beserta keterangan produk aksesoris interior rumah tangga yang dibuat. Photo lampiran ini memperlihatkan dampak produk terhadap lingkungan tempat produk tersebut dipakai.

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

Peserta didik mempersiapkan presentasi produk aksesoris interior yang dibuat di kelas. Presentasi dapat dilakukan dengan menggunakan alat bantu poster.

Gambar 2.33 Ilustrasi ruang interior
Sumber gambar: Kemdikbud/Yusuf

2. Kegiatan Inti

Peer assessment :

- Peserta didik saling memberikan kritik dan saran terhadap produk aksesoris interior yang telah dipresentasikan berdasarkan kualitas produk dan dampaknya terhadap interior rumah.
- peserta didik secara terbuka menerima kritik dan saran dari teman sekelasnya (tertulis/lisan).

Sub elemen P3: Regulasi emosi

Tabel 2.6 Bagan *Peer Asessment*

Peer asessment	**Penjelasan**
Apakah produk aksesoris interior rumah tangga yang dibuat dapat berfungsi dengan baik? jelaskan dengan contoh.	
Apakah produk yang dibuat nyaman untuk digunakan?	
Apakah produk dibuat dengan finishing yang rapi dan estetis?	
Apakah produk yang dibuat berhasil mempercantik ruang rumah?	
Perbaikan apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan daya jual produk?	

TUGAS EVALUASI

- Buatlah refleksi hasil akhir produk serta dampaknya terhadap ruang rumah berdasarkan kritik dan saran dari teman di dalam jurnal siswa
- Buatlah rencana tindak lanjut atau perbaikan yang dapat dilakukan berdasarkan masukan yang didapat.

3. Kegiatan Penutup

- Peserta didik menuliskan refleksi proses pembuatan produk sejak awal hingga akhir proses.
- Peserta didik mengevaluasi kelebihan dan kelemahan produk, dampaknya terhadap lingkungan serta rencana tindak lanjut.
- Peserta didik melakukan self reflection terhadap kemampuannya dalam menyikapi umpan balik dari teman-temannya.

Tabel 2.7 Asesmen Pribadi

Self asessment	Penjelasan
Apakah saya dapat menyikapi kritik dan saran dari teman dengan baik? jelaskan dengan contoh.	
Perbaikan apa yang dapat saya lakukan berdasarkan umpan balik yang saya terima?	

4. Asesmen

Asesmen formatif: dilakukan berdasarkan refleksi produk akhir dalam jurnal siswa.

Tabel 2.8 Rubrik Refleksi Siswa

Jenis penilaian	Kurang (<70)	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat baik (91-100)
Kemampuan menjelaskan produk	Peserta didik belum mampu menjelaskan produknya dengan jelas	Peserta didik mampu menjelaskan produknya dengan jelas dan runut	Peserta didik mampu menjelaskan produknya menggunakan kosa kata yang tepat dan runut.	Peserta didik mampu menjelaskan produknya menggunakan kosa kata yang tepat dan informatif
Kemampuan refleksi proses pembuatan produk	Peserta didik belum mampu merefleksikan proses pembuatan produk sejak awal hingga akhir proses.	Peserta didik mampu merefleksikan proses pembuatan produk sejak awal hingga akhir proses.	Peserta didik mampu merefleksikan proses pembuatan produk sejak awal hingga akhir proses secara detail.	Peserta didik mampu merefleksikan proses pembuatan produk sejak awal hingga akhir proses secara detail dan teratur.
Kemampuan evaluasi produk	Peserta didik belum mampu mengevaluasi dampak produk yang dibuat terhadap lingkungannya.	Peserta didik mampu mengevaluasi dampak produk yang dibuat terhadap lingkungannya	Peserta didik mampu mengevaluasi dampak produk yang dibuat berdasarkan data umpan balik dari teman.	Peserta didik mampu mengevaluasi dampak produk yang dibuat berdasarkan umpan balik dan mengidentifikasikan perbaikan.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan untuk SMA/MA Kelas X
Penulis : Sri Suratinah Hadiyati Kamihadi, dkk.
ISBN : 978-602-244-903-4 (jil.1)

UNIT 3

PRODUK AKSESORIS EKSTERIOR DENGAN MEMANFAATKAN BAHAN LOKAL

"Produk aksesoris eksterior rumah tangga apa yang bisa dibuat dan memberikan manfaat bagi lingkungan?"

A. Deskripsi Unit

Secara garis besar, unit 3 akan melatih peserta didik untuk dapat bekerja sama sebagai bagian dari tim untuk memproduksi fungsi produk kerajinan aksesoris eksterior pada rumah tinggal (aksesoris *home decor*) yang memanfaatkan potensi sumber daya lokal. Pada unit ini peserta didik diharapkan telah menguasai langkah-langkah penciptaan produk kerajinan yang telah dipelajari pada kegiatan-kegiatan di unit satu dan dua sehingga kegiatan kelas dapat berjalan dengan lebih cepat.

Kegiatan dalam unit ini akan dimulai dengan membuka diskusi kelas mengenai pengenalan awal peserta didik akan produk aksesoris eksterior rumah tangga (*home decor*) dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengawali unit dengan mencari dan mengumpulkan informasi yang relevan yang membantu mengembangkan gagasan produk, membuat konsep produk, merealisasikan produk serta merefleksikan kekuatan dan kelemahan produk yang dibuat. Unit ini diakhiri dengan kegiatan promosi produk yang dapat dilakukan secara langsung dalam acara bazar sekolah maupun secara daring melalui *platform* yang tersedia.

Kegiatan Pembelajaran per Elemen	
Observasi dan Eksplorasi	Membuat perencanaan proyek yang meliputi: • mengamati kebutuhan produk aksesoris eksterior rumah tangga sebagai sumber gagasan produk. • mengeksplorasi sumber daya setempat yang potensial untuk menambah nilai ekonomis produk aksesoris eksterior rumah tangga yang dibuat.
Desain/Perencanaan	Mengomunikasikan konsep produk berdasarkan hasil eksplorasinya dalam bentuk kegiatan: • membuat sketsa ide/model dari produk aksesoris eksterior rumah tangga yang akan dibuat.

Kegiatan Pembelajaran per Elemen	
	• menuliskan penjelasan desain berdasarkan eksplorasi yang telah dilakukan.
Produksi	Merealisasikan desain menjadi produk jadi, melalui kegiatan: • modifikasi bahan dan teknik dengan memanfaatkan berbagai pilihan teknik dan bahan. • mengevaluasi nilai ergonomis produk. • menghitung total biaya pembuatan produk. • mendokumentasikan langkah-langkah pengerjaan produk di dalam jurnal.
Refleksi dan Evaluasi	Mempromosikan produk kerajinan dan merefleksikan kegiatan promosi produk, melalui kegiatan: • meminta pengunjung untuk memberikan komentar mengenai produk-produk yang dipromosikan. • mengambil kesimpulan berdasarkan komentar yang didapat. • membuat refleksi proses pembuatan produk, evaluasi nilai guna produk akhir dan rencana tindak lanjut

Unit aksesoris eksterior rumah tangga ini difokuskan pada melatih kemampuan peserta didik untuk mampu menjadi bagian dari tim dan bekerja bersama tim (teamwork) dalam menghasilkan produk kerajinan yang bernilai ekonomis.

Metode Pembelajaran: Metode Diskusi Kelompok

Pada unit ini peserta didik diminta untuk membuat kelompok kecil terdiri dari 2-3 orang yang akan mengerjakan proyek aksesoris-eksterior rumah tangga sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan

oleh guru. Peserta didik didorong untuk saling berdiskusi bersama anggota kelompoknya untuk menentukan gagasan produk, mencari informasi yang dibutuhkannya dalam membuat produk aksesoris eksterior rumah tangga, membagi tugas dalam proses pembuatan produknya serta bekerja sama dalam mempromosikan produknya.

Informasi Bagi Guru

Persiapan guru:

Guru mempersiapkan beberapa pertanyaan pemantik yang dapat membantu peserta didik untuk memulai diskusi kelompok. Guru juga dapat mempersiapkan contoh-contoh produk aksesoris eksterior yang dibuat dengan bahan yang mudah didapat dilingkungannya. Peserta didik dapat diajak untuk melakukan kegiatan di sekitar lingkungan sekolah, untuk dapat menemukan gagasan produk aksesoris eksterior yang dapat dibuat. Kegiatan ini dapat membantu peserta didik menggali ide bagi produk aksesoris eksterior rumah tangga yang akan dibuat.

Asesmen Diagnostik:

Diskusi kelas dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan berbagai teknik pembuatan produk yang telah dikuasai dan teknik-teknik baru yang ingin dipelajari.

Integrasi Mapel:

Unit Aksesoris Rumah Tangga ini memiliki peluang yang cukup luas untuk ber-integrasi dengan mata pelajaran lain seperti mata pelajaran:

- Matematika,
- Fisika,
- prakarya dan Kewirausahaan-Rekayasa.
- Integrasi dengan mata pelajaran lain memberikan peluang bagi peserta didik untuk menghasilkan produk yang kualitas dan berdaya guna tinggi.

Konteks daerah: Sekolah berada di wilayah Nusa Tenggara Timur

Pegaturan kegiatan peserta didik: Proyek kelompok.

Sarana Prasarana:

- Kertas/jurnal siswa
- Alat tulis seperti pensil, pen, pensil warna, dll
- kamera/hp atau majalah untuk mendokumentasikan objek yang akan dianalisa sebagai sumber gagasan
- Komputer/laptop
- Ruang kelas/perpustakaan/studio kerja/sanggar perajin

Interaksi dengan orang tua murid:

Orang tua murid dapat membantu peserta didik dengan mengajarkan bahan dan teknik yang telah secara tradisional dan turun temurun dimanfaatkan dalam pembuatan produk kerajinan. Selain memperkenalkan dan mengajarkan bahan dan teknik yang lazim digunakan di daerahnya, orang tua dapat mengajarkan norma yang berlaku dan tata cara bersikap maupun berkomunikasi yang selaras dengan adat istiadat masyarakat setempat.

Kegiatan 1

Mendiskusikan Gagasan Produk (Waktu 1 x 90 Menit)
Elemen: observasi dan eksplorasi

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- Menganalisis potensi nilai ekonomis produk kerajinan berdasarkan potensi sumber daya Nusantara.

Penerapan Profil Pelajar Pancasila:

Dimensi	Elemen
Bernalar kritis	Elemen memperoleh dan memproses informasi dan gagasan

Kegiatan 1 terdiri dari satu kali pertemuan dengan aktivitas sebagai berikut.

Pertemuan 1: Pengerjaan Proposal Rancangan Produk

- Peserta didik membuat proposal rancangan produk secara berkelompok sebagai hasil dari mengamati dan mencermati berbagai produk kerajinan aksesoris eksterior rumah tangga yang banyak diproduksi di lingkungannya.
- Peserta didik mengumpulkan informasi bahan dan teknik yang mudah ditemukan di lingkungannya untuk dipakai dalam pembuatan produknya.

Pertemuan 1

Kegiatan dalam unit ini dimulai dengan diskusi kelas mengingatkan kembali proyek aksesoris interior rumah sebelumnya *(prior knowledge)*, dan mengaitkan dengan fungsi berikutnya yang dapat dieksplorasi oleh peserta didik yaitu fungsi aksesoris eksterior rumah.

Langkah Pembelajaran:

1. Kegiatan Pembuka

Asesmen Diagnostik

Guru membuka unit dengan memulai diskusi kelas dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang memancing peserta didik untuk menunjukkan kepercayaan diri dalam menyampaikan berbagai teknik pembuatan produk yang telah dikuasai dan teknik-teknik baru yang ingin dipelajari.

Penyampaian materi dan pembentukan kelompok.

Guru mengawali kegiatan dengan memberikan salam pembuka, dilanjutkan dengan kegiatan transisi yang memberikan waktu sejenak bagi peserta didik untuk hening, sehingga dapat fokus kepada materi yang akan disampaikan. Selanjutnya, guru dapat mulai membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil terdiri dari 2-3 orang. Dalam membagi kelompok, guru dapat menentukan peserta dalam setiap kelompok berdasarkan pertimbangan profesional guru, ataupun memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memilih teman kelompoknya sendiri.

Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi kelompok mengenai produk aksesoris eksterior rumah tangga dan manfaatnya bagi lingkungan di sekitar rumah. Peserta didik dapat saling berdiskusi dengan teman di kelompoknya masing-masing untuk menentukan produk eksterior rumah tangga yang ingin dikembangkan dan memiliki potensi nilai guna bagi lingkungannya. Berikan juga pertanyaan-pertanyaan pemantik seperti: *“Produk aksesoris eksterior rumah tangga apa yang bisa dibuat dan memberikan manfaat bagi lingkungan?”*

Materi Produk Aksesoris Eksterior Rumah Tangga Berdasarkan Sumber Daya Lokal

Produk Aksesoris Eksterior Berdasarkan Sumber Daya Lokal

Pemanfaatan sumber daya alam lokal kerap ditemui dalam pembuatan produk kerajinan di Indonesia. Pemakaian sumber daya alam seperti tanah liat, bambu, kayu, daun pandan, rotan menghasilkan ciri khas yang dapat memberikan sentuhan unik pada produk kerajinan yang dibuat. Produk kerajinan dengan fungsi aksesoris rumah tangga saat ini seringkali mengangkat ciri khas Nusantara, baik dalam bentuk ragam hias maupun bahan dan teknik yang digunakan. Berikut adalah beberapa contoh produk kerajinan fungsi aksesoris eksterior yang memanfaatkan bahan alam yang banyak ditemukan di berbagai daerah di Indonesia.

1. Gerabah tanah liat

Penggunaan tanah liat untuk membuat gerabah banyak ditemukan di seluruh pelosok Nusantara. Hal ini juga didukung oleh ketersediaan bahan yang mudah ditemukan di Indonesia. Perkembangan teknik dan model gerabah juga sangat dipengaruhi oleh budaya di masing-masing daerah. Gerabah dibuat dengan tujuan aneka fungsi, salah satunya untuk pot tanaman.

Gambar 3.1 Pot tanaman dari tanah liat
Sumber gambar- Kemdikbud/Tina Kamihadi

2. Aksesoris eksterior terbuat dari kayu

Kayu merupakan bahan alam yang banyak dimanfaatkan sebagai produk aksesoris eksterior rumah tangga. Karakteristiknya yang keras dan tahan cuaca menjadi alasan utama. Di taman sering ditemukan meja dan kursi dari bahan kayu. Pada gambar memperlihatkan *Washtafel* yang dibuat dari ukiran kayu dan diletakkan di atas batang pohon mati.

Gambar 3.2 Washtafel dari kayu dan batang pohon
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina kamihadi

Produk Kerajinan Aksesoris Rumah Tangga Khas Nusa Tenggara Timur

Gambar 3.3 Sarung bantal kain tenun tradisional
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina kamihadi/2022

Kerajinan tangan menenun telah dilakukan secara turun-temurun oleh kaum wanita di masyarakat Nusa Tenggara Timur. Kain tenun ini dibuat dengan mengangkat motif tradisional daerah yang kaya dengan bentuk-bentuk geometris berwarna alam. Dewasa ini kain tenun tradisional wilayah Nusa Tenggara Timur kerap dimanfaatkan sebagai produk

aksesoris rumah tangga (*home decor*). Contohnya sebagai sarung bantal yang dapat digunakan untuk mempercantik ruang dalam maupun luar rumah.

Gambar 3.4 Berbagai bentuk keranjang dari daun lontar
Sumber gambar: Kompas.com/Muhammad Irzal Adikurnia/2018

Pohon lontar adalah bahan yang banyak ditemukan di daerah Nusa Tenggara Timur. Pemanfaatan lontar saat ini telah dikembangkan menjadi berbagai produk kerajinan aksesoris rumah tangga, berupa keranjang dan kontainer yang memiliki nilai fungsi dan juga nilai ekonomis.

Gambar 3.5 Kerajinan bambu
Sumber gambar: fortuna.press/2021

Bambu merupakan bahan lokal yang cukup mudah ditemui di daerah Nusa Tenggara Timur. Karakteristik bambu yang lentur tetapi kuat dan tahan terhadap cuaca, menyebabkan tanaman ini ini tidak hanya dimanfaatkan sebagai bahan bangunan namun juga menjadi bahan pembuatan produk kerajinan aksesoris rumah tangga, seperti perabot rumah tangga, baik untuk di ruang interior maupun eksterior.

Gambar 3.6 Bangku teras yang terbuat dari kayu
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

Pemanfaatan kayu keras seperti kayu jati ataupun kayu pepohonan lainnya sebagai fungsi perabot rumah tangga saat ini berkembang luas di pulau Rote. Pada gambar terlihat contoh produk kerajinan lokal Pulau Rote berupa potongan batang pohon kelapa yang telah dihias dengan ukiran khas Pulau Rote. Produk kerajinan ini dimanfaatkan sebagai tempat duduk di teras (fungsi eksterior). Motif ukir yang khas memberikan sentuhan estetis yang bernilai jual tinggi.

2. Kegiatan Inti

Pengerjaan Proposal Rancangan Produk

Peserta didik mendiskusikan dan menyimpulkan gagasan produk aksesoris eksterior rumah tangga yang dapat dibuat. Selanjutnya mendokumentasikan hasil kesimpulannya dalam bentuk poster atau lembar kerja siswa sebagai bagian dari proposal ide. Adapun isi proposal tersebut adalah:

- Eksplorasi bahan/alat/teknik yang mudah ditemukan untuk dimanfaatkan sebagai produk aksesoris eksterior rumah Nusantara.
- Pertimbangan nilai guna dan nilai ekonomis produk.

Subelemen P3: Mengidentifikasi, mengklarifikasi dan mengolah informasi, dan gagasan.

Tabel 3.1 Lembar Kerja Siswa (LK-3)

LEMBAR KERJA (LK-3)

Nama : ....
Kelas : ....

Daftar Potensi Nilai Ekonomis Produk Aksesoris Eksterior Rumah Tangga

Produk Kerajinan yang Potensial	**Bahan/Teknik**	**Nilai Guna**

Evaluasi potensi nilai ekonomis produk:

....

....

Contoh Tugas: Proposal Rancangan Produk

- Buatlah proposal rancangan produk kerajinan aksesoris eksterior rumah tangga dalam bentuk poster atau lembar kerja siswa secara berkelompok
- Eksplorasi produk aksesoris eksterior rumah tangga dengan bahan lokal potensial untuk dikembangkan.
- Analisis singkat potensi nilai ekonomis produk berdasarkan sumber daya lokal yang dipakai.
- Peserta didik dapat mempresentasikan ide kelompoknya di depan teman-teman sekelasnya, atau memajang poster ide yang dibuat pada mading kelas

3. Kegiatan Penutup

Refleksi Bagi Peserta Didik

Untuk menambah rasa ingin tahu peserta didik, guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan seperti contoh berikut ini.

"Apakah peserta didik mampu menjelaskan eksplorasi gagasan produk eksterior yang memanfaatkan sumber daya lokal?"

"Apakah peserta didik mampu mengenali potensi nilai ekonomi produk?"

"Apakah peserta didik mampu menunjukkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman kelompoknya dalam berdiskusi?"

"Apakah peserta didik mampu menerima dan menyesuaikan pemikirannya terhadap pendapat kelompok?"

4. Asesmen

Asesmen formatif: dilakukan secara individu berdasarkan hasil observasi dan eksplorasi yang dibuat peserta didik dalam jurnal.

Tabel 3.2 Rubrik Eksplorasi Gagasan

Rubrik	Nilai
• Peserta didik belum mampu menjelaskan potensi produk aksesoris eksterior berdasarkan ketersediaan bahan/ alat/ teknik lokal yang sesuai. • Peserta didik belum mampu mendemonstrasikan kemampuan berkomunikasi dengan anggota kelompoknya.	Kurang (<70)
• Peserta didik mampu menjelaskan potensi produk aksesoris eksterior berdasarkan ketersediaan bahan/ alat/teknik lokal yang sesuai • Peserta didik mampu mendemonstrasikan kemampuan berkomunikasi dengan anggota kelompoknya.	Cukup (71-80)

Rubrik	Nilai
• Peserta didik mampu menjelaskan potensi produk aksesoris eksterior berdasarkan ketersediaan bahan/alat/teknik lokal yang sesuai dengan runut. • Peserta didik mampu mendemonstrasikan kemampuan berkomunikasi yang efektif dengan anggota kelompoknya.	Baik (81-90)
• Peserta didik mampu menjelaskan potensi produk aksesoris eksterior berdasarkan ketersediaan bahan/alat/teknik lokal yang sesuai secara detail dan runut. • Peserta didik mampu mendemonstrasikan kemampuan memimpin dalam berdiskusi dengan anggota kelompoknya.	Sangat baik (91-100)

Kegiatan 2
Merancang dan Membuat Produk (Waktu 4 X 90 Menit)
Elemen: Desain/Perencanaan, Produksi, Refleksi dan Evaluasi (*Blended*)

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- Merancang produk kerajinan berdasarkan modifikasi bentuk, bahan, alat, dan teknik dengan pertimbangan ergonomi.
- Membuat produk kerajinan yang ergonomis.
- Mengevaluasi kekuatan dan kelemahan produk, dampaknya terhadap lingkungan/pemakai serta pembuatan rencana tindak lanjut.

Penerapan Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Elemen
Kreatif	Elemen memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan
Gotong Royong	Kolaborasi

Informasi Bagi Guru

- Dalam merencanakan dan membuat produk aksesoris eksterior rumah, guru dapat memperkenalkan beberapa material, seperti tanah liat, kayu, bambu, besi, pipa PVC, semen, dan lain-lain, di mana setiap material memiliki karakteristik dan teknik yang berbeda-beda dalam pengolahannya.
- Peserta didik telah mendapatkan pemahaman mengenai fungsi dan prinsip ergonomis pada unit 2. Pada kegiatan ini, peserta didik mendemonstrasikan pemahaman mereka ke dalam desain produk aksesoris eksterior yang mereka buat.
- Peserta didik diharapkan dapat bekerja sama dengan kelompok-nya untuk memadukan gagasan dan memvisualisasikannya dalam bentuk sketsa ide.
- Pada kegiatan pembuatan produk, peserta didik dapat menguji coba teknik yang diajarkan atau mencoba teknik lain secara berkelompok atau dengan bantuan bengkel kerja atau perajin di daerahnya.
- Pada proses pengerjaan, guru berfungsi sebagai fasilitator yang siap membantu peserta didik untuk dapat menyelesaikan hambatan-hambatan yang ditemui selama proses pembuatan produk.

Sarana Prasarana

- Jurnal siswa
- Alat gambar (pensil, pen, marker)
- Pensil warna/cat air
- Bahan/material produk aksesoris eksterior yang akan dibuat (metal, kawat, tanah liat, kayu, bambu, rotan, dll)
- Alat-alat tulis dan ukur
- Alat-alat menjahit
- Alat-alat pertukangan seperti gergaji, tang, bor, dll
- Ruang kelas/lab komputer/studio kerja

Interaksi dengan Orang Tua Murid

Pada tahap ini, orang tua dapat membantu peserta didik untuk menemukan bengkel-bengkel perajin di areanya sesuai dengan bahan dan teknik yang ingin dikembangkannya. Proses magang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menguasai teknik pembuatan produk yang benar dan tepat.

Kegiatan 2 terdiri dari empat kali pertemuan dengan aktivitas sebagai berikut.

Pertemuan 1: Perancangan Produk

- Peserta didik mendiskusikan konsep produk aksesoris eksterior yang akan dibuat bersama kelompoknya.
- Peserta didik menggambarkan sketsa ide dari konsep produk berdasarkan uji coba bahan dan teknik beserta keterangan

Pertemuan 2: Pembuatan Produk

- Peserta didik membagi tugas kepada masing-masing anggota kelompok dalam pembuatan produk aksesoris eksterior rumah tangga sesuai sketsa desain yang telah dibuat.
- Peserta didik membuat produk kerajinan secara bergotong royong dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai.

Pertemuan 3: Pembuatan Produk

- Peserta didik membuat produk kerajinan secara berkelompok sesuai dengan pembagian tugasnya masing-masing,

Pertemuan 4: Evaluasi Nilai Guna Produk dan Melakukan Perbaikan

- Peserta didik mengevaluasi nilai guna dan nilai ergonomis produk kerajinan yang dibuatnya.
- Peserta didik melakukan perbaikan (rencana tindak lanjut) sesuai dengan hasil evaluasinya

Pertemuan 1

Pertemuan 1 memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan konsep ide/gagasan produk kerajinan aksesoris eksterior dalam bentuk sketsa desain. Sketsa desain yang dibuat ini, didapat dari hasil diskusi dan kesepakatan antara sesama anggota kelompok tugas.

Langkah Pembelajaran:

1. Kegiatan Pembuka

Guru membuka kegiatan dengan memberikan salam, dilanjutkan dengan meminta peserta didik untuk mengambil tempat bersama anggota kelompoknya. Setelah kegiatan transisi, guru dapat memberikan materi mengenai teknik pembuatan produk kerajinan, dilanjutkan dengan diskusi kelompok untuk merumuskan perancangan produk aksesoris eksterior yang ingin dibuat sesuai dengan hasil pengamatan dan eksplorasi yang dilakukan peserta didik di kegiatan sebelumnya. Peserta didik juga dapat membuka beberapa link yang telah dipersiapkan guru untuk mempelajari teknik pembuatan produk kerajinan. Peserta didik juga dapat melakukan praktik kerja di bengkel-bengkel perajin di areanya.

Produk aksesoris eksterior yang dirancang dapat berupa lampu taman, pot, rak tanaman, dan sebagainya dengan memanfaatkan teknik jahit, anyam, makrame, tanah liat, perkayuan, dan lain-lain. Guru dapat memberikan pertanyaan pemantik pada peserta didik untuk memancing rasa ingin tahunya.

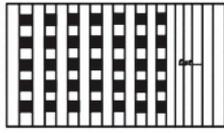
"Apakah perancangan dan pembuatan produk aksesoris eksterior yang dibuat mengangkat potensi sumber daya lokal?"

Materi Teknik Pembuatan Produk Kerajinan

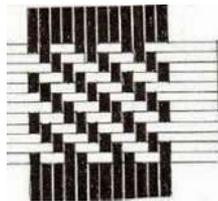
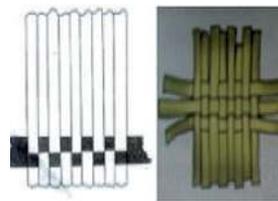
Teknik Dasar Anyaman

Pemanfaatan teknik anyam telah dimanfaatkan secara luas dalam membuat produk kerajinan di Indonesia. Teknik ini seringkali digunakan secara tradisional untuk membuat bentuk pada bahan-bahan lokal tidak hanya pada material rotan, namun juga dapat diaplikasikan pada material bambu, daun lontar, plastik, tali, kawat, kertas, dan sebagainya. Teknik anyam banyak digunakan untuk membuat tikar,

kontainer, lampu, keranjang, perlengkapan rumah tangga, serta hiasan dinding rumah. Berikut adalah teknik dasar anyaman yang dapat dipelajari oleh peserta didik.

1. Teknik Dasar Anyaman

Teknik anyaman rapat

Teknik anyam dua sumbu

Teknik anyam tiga sumbu

Teknik anyaman bilik

Teknik anyam cengkeh

Gambar 3.7 teknik dasar anyaman

Materi disarikan dari: 10 Teknik Dasar Anyaman Bagi pemula/:ilmuseni.com/Winsen/2016

Teknik anyam saat ini seringkali dimodifikasikan penggunaannya dengan teknik lain, seperti teknik kayu dan logam sehingga dapat menghasilkan produk kerajinan yang unik dan menarik. Berikut ini adalah contoh produk aksesoris interior berupa kontainer yang memanfaatkan teknik anyam dengan bahan serat alam dan tali.

Gambar 3.8 Berbagai produk kerajinan dengan teknik anyam

Sumber gambar;Kemdikbud/Dewi

Teknik Pembuatan Produk Pada Bambu

Teknik pembuatan produk kerajinan pada bambu selain dapat memanfaatkan teknik anyam, juga dapat memanfaatkan teknik berikut ini.

- Teknik potong

  Teknik membuat produk kerajinan dengan cara memotong bahan menjadi dua atau tiga bagian.

- Teknik sambung

  Teknik menyatukan dua bahan atau lebih menjadi satu. Pada bambu, penyambungan dapat memanfaatkan tali rami ataupun tali ijuk yang diikatkan pada bagian sambungan.

- Teknik konstruksi

  Teknik pembuatan produk dengan cara menyusun dan membentuk bambu sesuai model yang telah direncanakan.

Gambar 3.9 Berbagai produk lampu dari bambu

Sumber gambar: drsampah.com/Jambe9Tutorial/2019

Materi disarikan dari: Macam-macam Teknik untuk Membuat Kerajinan dari bambu/kumparan.com/2021

Teknik Pahat Pada Kayu

Fungsi teknik pahat adalah untuk menambahkan ornamen atau ukiran serta merapikan bentuk pada produk kerajinan bambu, kayu, batu, dan lain-lain. Teknik pahat pada kayu, sebaiknya diaplikasikan pada jenis kayu lunak, seperti kayu randu, kayu waru, keyu kemiri ataupun pada papan MDF (papan yang terbuat dari serpihan kayu yang diolah sehingga menjadi padat).

- Teknik *carving*

Digunakan untuk memotong, mengukir ataupun memotong pada bagian datar kayu sehingga membentuk model yang diinginkan.

- Teknik *chip carving*

Dimanfaatkan dalam pembuatan pahatan yang mendetail pada bidang datar kayu. Teknik ini menggunakan alat khusus yang sangat tajam yang dapat menghasilkan pahatan yang detail dan rumit seperti pada ukiran batik.

- Teknik pembakaran kayu

Metode ini digunakan untuk memberikan efek hitam pada ukiran tahap akhir dengan membakar secara hati-hati sehingga hasil akhir ukiran terlihat alami.

- Teknik mengerik/mengikis

Teknik ini paling sederhana untuk dilakukan dan cocok untuk pemula. Kayu dibentuk dengan mengikis perlahan menggunakan pisau pahat, sehingga pola ukiran terbentuk.

Gambar 3.10 Teknik Pahat Pada Kayu
Sumber Antara Foto/Dewi Fajriani/Rei/Mes/2014
Materi disarikan dari Teknik Pahat, Teknik Pembuatan Patung yang Menarik/Ajun Septa/adahobi.com

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti akan menjalankan langkah-langkah perancangan produk sebagai berikut.

- Peserta didik secara berkelompok menunjukkan kemampuan bekerja sama mengembangkan konsep produk dan menggambarkan sketsa ide/prototipe produk aksesoris eksterior rumah Nusantara.
- Peserta didik menguji coba beberapa teknik yang berbeda dalam pembuatan produk kerajinan untuk menemukan teknik yang akan dipakai.

Subelemen P3: Elemen memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan.

- Peserta didik membuat rencana anggaran biaya berdasarkan bahan yang dipakai dalam desainnya.

3. Kegiatan Penutup

Refleksi Bagi Siswa

Peserta didik setelah merapikan alat-alat tulis dan gambar yang dipakai, mulai mengerjakan penilaian kegiatan secara kelompok. Berikut adalah contoh penilaian kelompok yang dapat dilakukan.

Group Asessment	Penjelasan
"Apakah anggota tim secara bersama-sama ikut berkontribusi dalam mengeksplorasi ide perancangan produk kerajinan?"	
"Apakah tim saya dapat mengambil kesimpulan dari berbagai ide yang muncul dan menentukan pilihan bahan dan teknik yang terbaik?"	

Pertemuan 2-4

Pertemuan 2-4 memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan teknik pembuatan produk dengan memanfaatkan bahan-bahan lokal. Peserta didik mendapat kesempatan untuk memperdalam kemampuan dalam merumuskan masalah, menganalisis masalah, dan mengatasi masalah yang ditemui selama proses pembuatan produk.

Langkah Pembelajaran:

1. Kegiatan Pembuka

Pertemuan 2-4 memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat membuat produk kerajinan yang telah direncanakan sebelumnya secara bergotong royong. Guru mengawali dengan salam pembuka, dilanjutkan dengan diskusi singkat bersama peserta didik. Peserta didik diberikan kebebasan untuk memilih kombinasi bahan dan teknik yang ingin mereka pakai untuk membuat produknya. Berbagai bahan dan teknik pembuatan produk yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik

antara lain dengan memanfaatkan teknik jahit, teknik anyam, teknik konstruksi, teknik pahat/cukil kayu, dan lain-lain.

2. Kegiatan Inti

Berikut langkah-langkah pembuatan produk yang dapat dilaksanakan peserta didik.

- Peserta didik mempersiapkan perlengkapan (bahan dan alat) yang dibutuhkan dalam pembuatan produk kerajinan yang telah direncanakan.
- Peserta didik membagi tugas bagi masing-masing anggota kelompoknya dalam pembuatan produk. Pembagian tugas disesuaikan dengan kemampuan dan minat dari masing-masing anggota kelompok.
- Pembuatan produk secara bergotong royong dengan meng-aplikasikan modifikasi teknik yang dikuasai di tahap uji coba/eksplorasi.

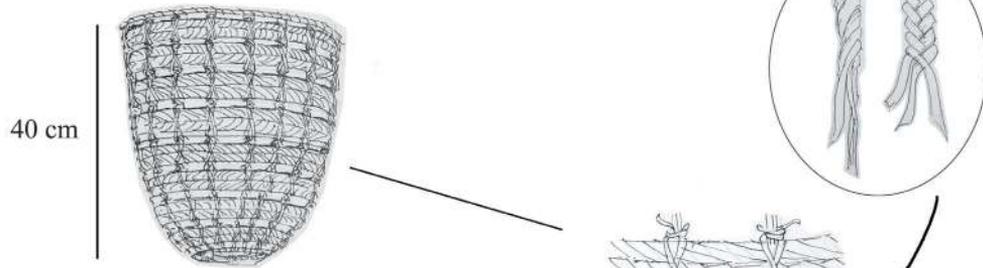
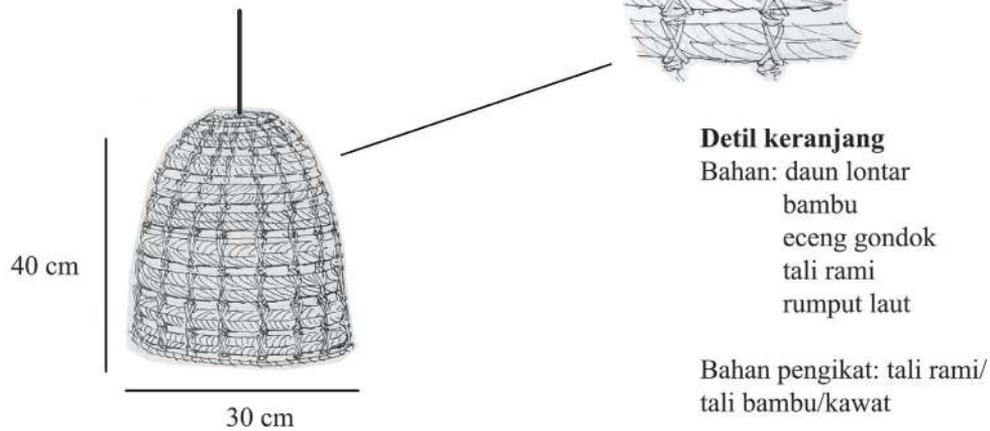
Subelemen P3: Kerja sama

- Evaluasi nilai guna produk pada produk yang sudah setengah jadi, dilanjutkan dengan melakukan perbaikan/*improvement*.

Subelemen P3: Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama

- Peserta didik melakukan *finishing touch* produk.
- Peserta didik membuat perhitungan total biaya produksi untuk memperkirakan harga jual produk.
- Peserta didik mendokumentasikan ke dalam lembar kerja siswa langkah-langkah pengerjaan baik dengan foto maupun video.

Alternatif 1

Perancangan dan Pembuatan Produk Aksesoris Eksterior Rumah Tangga dengan Bahan Daun Lontar/Bambu/Serat Alam

Gambar 3.11 Perancangan produk aksesoris eksterior dengan anyaman daun lontar.
Sumber gambar: Yus/2022

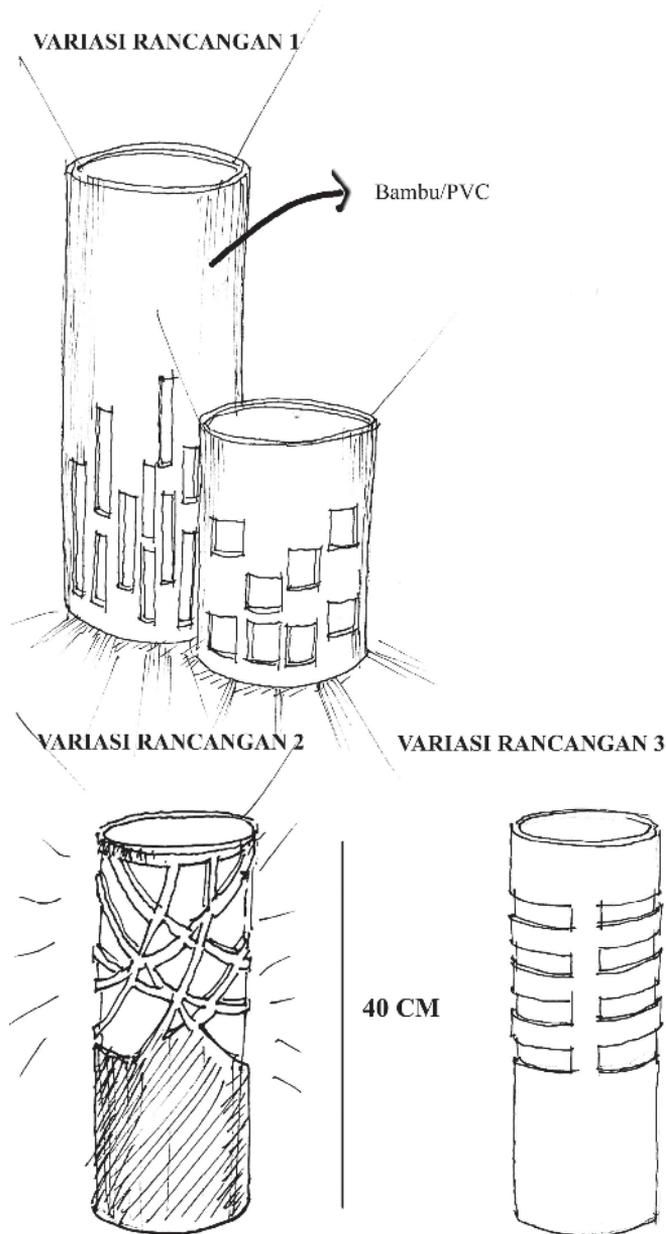
Contoh Prosedur Pembuatan Produk

Gambar 3.12 Prosedur pembuatan keranjang anyaman daun lontar
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi/2022

Langkah pembuatan:

1. Jalin daun lontar/serat bambu/serat eceng gondok/tali rami menjadi bentuk jalinan panjang.
2. Persiapkan kerangka keranjang. Kerangka dapat dibuat dari bilah bambu tipis/lidi sehingga fleksibel untuk membuat bentuk-bentuk lengkung atau lingkaran. Ikat salah satu ujung kerangka dengan simpul yang dibuat dari tali rami atau kawat.
3. Anyaman dibuat berselang-seling dengan menggunakan jalinan daun lontar yang telah dipersiapkan sebelumya. Ikat anyaman dengan tali rami/kawat ke rangka bambu untuk memperkuat anyaman.
4. Keranjang dari anyaman daun lontar pun sudah jadi.

Alternatif 2

Perancangan dan Pembuatan Produk Aksesoris Eksterior Rumah Tangga dengan Bahan Bambu/PVC

Gambar 3.13 Perancangan lampu taman dengan bahan bambu/PVC
Sumber gambar: Yusuf/2022

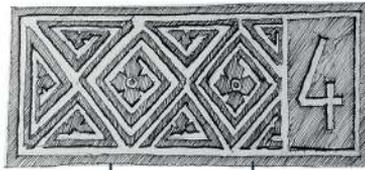
Contoh Prosedur Pembuatan Produk

Gambar 3.14 Prosedur pembuatan lampu taman

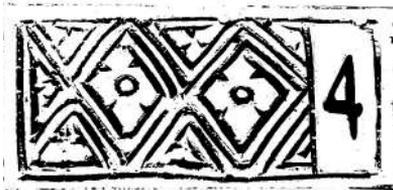
Alternatif 3

Perancangan dan Pembuatan Produk Aksesoris Eksterior Rumah Tangga dengan Bahan Kayu

Sumber Gagasan Motif Tradisional Pulau Timor

Sumber Gagasan: Motif tradisional Timor pada pagar bangunan

Gambar 3.15 Perancangan nomer rumah dengan bahan kayu
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi/2022

Contoh Prosedur Pembuatan Produk

Bahan dan alat: alat cukil, papan MDF, pelitur, cat kayu putih, kapur, kuas, dan *sandpaper*/amplas.

Gambar pola ragam hias yang akan dicukil di atas MDF yang telah dipotong sesuai keinginan dengan kapur atau spidol

Cukil papan MDF dengan alat cukil sesuai dengan pola ragam hias yang telah digambarkan. Setelah selesai, amplas, dan cat bagian lembah ukiran dengan warna putih.Setelah cat kering, pelitur permukaan MDF dengan warna natural. Untuk kesan antik: pelitur papan MDF dengan warna coklat tua. Setelah kering, lalu cat permukaan MDF dengan cat putih. Amplas sehingga sebagian besar cat putih terkelupas.

Hasil akhir produk.

Gambar 3.16 Prosedur pembuatan nomor rumah dengan bahan papan MDF.
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi/2022

Tabel 3.3 Perhitungan Total Biaya Pembuatan Produk

Produksi				
Bahan	**Jumlah**	**Satuan**	**Harga**	**Total**
1.	....	....	Rp................	Rp.................
2. ...				
Operasional				
Ongkos membuat	....	....	Rp................	Rp.................
Kemasan				
1.	....	....	Rp................	Rp.................
Total biaya produksi				Rp..................

Tabel 3.4 Lembar Kerja Prosedur Pembuatan Produk

Nama: **Kelas:**		
Lembar Kerja Prosedur Pembuatan Produk		
Langkah Pembuatan	**Foto**	**Penjelasan**

Evaluasi nilai guna dan kenyaman pemakaian produk: ....
Tindakan perbaikan: ....

Tugas Perancangan dan Pembuatan Produk

- Buatlah konsep produk dan sketsa desain produk berdasarkan kesepakatan hasil dari diskusi kelompokmu.
- Apakah kamu telah menguasai teknik yang dibutuhkan?.
- Apakah produkmu memiliki kualitas yang diinginkan?
- Buatlah perhitungan total biaya pembuatan produk untuk menentukan harga jual.

Alternati Kegiatan Pembuatan Produk

Sekolah dapat mengundang perajin setempat sebagai guru tamu untuk membimbing pengerjaan produk kerajinan dengan teknik khusus.

3. Kegiatan Penutup

Evaluasi produk

Peserta didik secara berkelompok membuat evaluasi nilai guna produk berdasarkan dampaknya terhadap pemakai/lingkungan serta membuat rencana tindak lanjut.

4. Asesmen

Asesmen formatif dilakukan secara berkelompok berdasarkan proses pembuatan produk dan penjelasannya dalam jurnal siswa.

Jenis penilaian	Kurang <70	Cukup (71-80)
Kemampuan perancangan produk	Peserta didik belum mampu mengomunikasikan ide produk kerajinan dalam bentuk sketsa/model.	Peserta didik secara berkelompok mampu mengomunikasikan ide produk kerajinan dalam bentuk sketsa/model.
Kemampuan membuat produk	Peserta didik belum mampu bekerja sama membuat produk aksesoris eksterior dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai.	Peserta didik mampu bekerja sama membuat produk aksesoris eksterior dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai.
Nilai fungsi dan kenyamanan produk	Produk aksesoris eksterior yang dibuat belum memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan.	Produk aksesoris eksterior yang dibuat memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan.
Penyelesaian akhir/ *finishing touch* produk	Produk aksesoris eksterior dibuat dengan teknik sederhan tanpa memikirkan *finishing*/ penyelesaiannya.	Produk aksesoris eksterior dibuat dengan teknik sederhana dan *finishing*/penyelesaian yang rapi.
Perhitungan total biaya produksi dan harga jual	Peserta didik belum mampu membuat perhitungan total biaya produksi dan harga jual produk.	Peserta didik mampu membuat perhitungan total biaya produksi.
Evaluasi produk akhir	Peserta didik belum mampu membuat evaluasi kelebihan dan kekurangan produk serta dampaknya terhadap lingkungan/ pemakai.	Peserta didik mampu membuat evaluasi kelebihan dan kekurangan produk

Baik (81-90)	Sangat baik (91-100)
Peserta didik mampu menunjukkan kemampuan bekerja tim dalam membuat konsep produk dan mengomunikasikan ide produk kerajinan dalam bentuk sketsa/ model secara detail.	Peserta didik mampu menunjukkan kemampuan kepemimpinan dalam bekerja tim untuk membuat konsep produk berdasarkan hasil modifikasi bahan/teknik dan mengomunikasikan ide produk kerajinan dalam bentuk
Peserta didik mampu berbagi tugas dan bekerja sama membuat produk aksesoris eksterior dengan memanfaatkan bahan dan teknik yang sesuai dan praktis.	Peserta didik mampu menunjukkan karakter kepemimpinan dan bekerja sama membuat produk aksesoris eksterior dengan memodifikasi bahan dan teknik yang tepat guna.
Produk aksesoris eksterior yang dibuat memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan serta nyaman digunakan (nilai ergonomis).	Produk aksesoris eksterior yang dibuat, memenuhi kebutuhan fungsi yang diinginkan, aman serta nyaman digunakan (nilai ergonomis).
Produk aksesoris eksterior dibuat dengan teknik yang praktis serta *finishing*/ penyelesaian yang rapi dan estetis.	Produk aksesoris eksterior dibuat dengan kesulitan teknik tinggi serta *finishing*/penyelesaian yang rapi, estetis dan unik.
Peserta didik mampu membuat perhitungan total biaya produksi, BEP dan harga jual produk.	Peserta didik mampu memembuat perhitungan total biaya produksi, BEP dan harga jual sesuai dengan daya beli pasar.
Peserta didik mampu membuat evaluasi kelebihan dan kekurangan produk serta dampaknya terhadap lingkungan/pemakai.	Peserta didik mampu membuat evaluasi kelebihan dan kekurangan produk, dampak terhadap lingkungan/pemakai serta membuat rencana tindak lanjut.

Kegiatan 3
Promosi Produk (2 X 90 Menit)
Elemen: Desain, Produksi, Refleksi, dan Evaluasi (*Blended*)

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- Merancang kemasan atau displai untuk produk kerajinan.
- Membuat kemasan atau displai yang sesuai.
- Mempromosikan produk kerajinan melalui media yang dipilih.
- Merefleksikan proses pembuatan produk kerajinan

Penerapan Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Elemen
Gotong Royong	1. Elemen Kolaborasi 2. Elemen Kepedulian
Refleksi dan Evaluasi:	1. mempresentasikan produk fesyen Nusantara yang dibuat; dan 2. merefleksikan respon teman-temannya terhadap produk yang dibuat.

Informasi Bagi Guru

Persiapan Penyampaian Materi

- Peserta didik merancang displai /kemasan yang sesuai dengan produk kerajinan yang akan dipromosikan. Displai atau kemasan dapat menggunakan displai /kemasan siap pakai ataupun dibuat khusus oleh peserta didik sesuai dengan waktu yang tersedia.
- Kegiatan promosi produk dilakukan secara langsung melalui event sekolah ataupun bazar. Peserta didik dilatih untuk dapat menjelaskan produk yang dibuatnya dengan baik dan runut kepada calon pembeli produk.
- Peserta didik membuat refleksi proses promosi dan pemasaran produk.

Sarana Prasarana

Bazar sekolah yang dilakukan di lapangan ataupun gedung serba guna atau media promosi *online*.

Interaksi dengan Orang Tua

Pada kegiatan bazar sekolah sebagai bagian dari kegiatan promosi yang dilakukan peserta didik, orang tua diharapkan untuk dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan kritis kepada peserta didik terkait proses pembuatan produk dan pengembangan desainnya. Orang tua juga diharapkan turut serta menyukseskan acara kegiatan bazar sekolah.

Kegiatan 3 terdiri dari dua kali pertemuan dengan aktivitas sebagai berikut.

Pertemuan 1: Perancangan dan Pembuatan Displai/Kemasan

- Peserta didik membagi tugas kepada masing-masing anggota kelompok dalam pembuatan displai/kemasan produk kerajinan sesuai dengan bentuk dan karakter produk yang akan dipromosikan.
- Peserta didik secara bergotong royong membuat displai/ kemasan produk yang meliputi displai /kemasan yang sesuai dan logo produk.

Pertemuan 2: Promosi Produk

- Peserta didik secara berkelompok menata ruang yang disediakan untuk promosi produk pada kegiatan bazar sekolah.
- Peserta didik mempromosikan produk kerajinan yang dibuat kepada pengunjung dan meminta pengunjung untuk memberikan komentar pada lembar yang telah disediakan.
- Pada kegiatan promosi produk yang dilakukan secara daring, peserta didik dapat menentukan platform penjualan secara daring sesuai kesepakatan masing-masing anggota kelompok. Pengunjung dapat diminta memberikan komentar pada kolom komen yang telah disediakan.

Pertemuan 1

Kegiatan 3 memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melatih kemampuan mempromosikan produk kerajinan. Pada pertemuan 1, peserta didik secara berkelompok merancang dan membuat displai/ kemasan yang sesuai untuk produk kerajinan yang telah dibuat.

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

Guru mengawali kelas dengan memberikan salam pembuka, dilanjutkan dengan memberikan kegiatan transisi seperti memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat mengenai produk-produk kerajinan yang telah dibuat sejak unit pertama hingga unit terakhir.

Kegiatan kelas dilanjutkan dengan penjelasan guru mengenai kegiatan promosi dalam bazar sekolah. Guru memberikan materi mengenai penentuan dan pembuatan displai atau kemasan yang sesuai dengan masing-masing produk kerajinan yang telah dibuat, serta cara mendesain logo produk yang menarik. Guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik kepada peserta didik sebagai pengantar materi.

"Bagaimana cara saya menampilkan produk saya agar menarik?"

Materi Displai/Pengemasan Produk

Displai/Pengemasan Produk

Kemasan atau displai produk dibuat untuk mencapai beberapa tujuan seperti:

1. Memberikan perlindungan kepada produk kerajinan itu sendiri.
2. Menciptakan tampilan akhir produk yang profesional dan menarik sehingga mempermudah proses promosi produk.

Dalam merencanakan displai atau kemasan produk, perlu dipertimbangkan jenis produk kerajinan yang dibuat. Pada produk kerajinan dengan bahan yang ringkih, kemasan yang dibuat harus mampu melindungi produk kerajinan itu sendiri. Penjualan yang dilakukan secara daring atau melalui media sosial juga perlu memikirkan displai produk, dan photo produk yang menarik agar dapat menarik minat pembeli. Selain itu, pengemasan pada saat pengiriman juga harus dipikirkan untuk menghindari kerusakan produk saat sampai ke konsumen.

Peran Penting Logo

Pada saat membuat kemasan, keberadaan logo penting tidak hanya untuk memberikan informasi mengenai produk yang dijual, namun juga untuk menarik perhatian kostumer. Logo yang didesain menarik akan membantu menambah daya jual produk kerajinan yang dibuat.

Beberapa hal yang penting untuk diingat pada saat pembuatan logo:

1. Tetapkan tujuan logo yang akan dibuat.
2. Logo sebaiknya disesuaikan gaya dan warnanya dengan target pasar yang dituju.
3. Desain logo disesuaikan dengan konsep produk.
4. Logo hendaknya memiliki desain yang unik, sederhana, dan fleksibel.
5. Pembuatan logo mengikuti Perkembangan trend yang ada.

Contoh displai dan kemasan

Gambar 3.17 Displai produk kerajinan
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi

2. Kegiatan Inti

Peserta didik secara berkelompok bekerja sama merancang dan membuat displai/kemasan produk-produk yang telah dibuat sejak unit 1—3 pada media yang disediakan. Pertimbangkan hal-hal penting dalam merancang dan membuat displai ataupun mengemas produk antara lain:

- Displai/kemasan yang tepat agar produk dapat dipresentasikan secara maksimal dan tidak mudah rusak.

- Keindahan/nilai estetik displai/kemasan yang menambah daya tarik dari produk yang dbuat.
- Logo yang menarik dan sesuai dengan produk.

Subelemen P3: Persepsi sosial

Contoh Pengemasan Produk

Produk kerajinan dapat dikemas di dalam kotak tertutup yang terbuat dari kardus atau karton tebal yang dilapisi kertas pembungkus. Pemilihan warna dan jenis kotak disesuaikan dengan produk kerajinan yang akan dikemas agar tercipta kesinambungan antara produk dan kemasannya. Penggunaan potongan kertas, *bubble wrap*, atau kertas roti sebagai tambahan selain berfungsi sebagai pemanis, namun juga dapat menjaga produk kerajinan agar tetap aman dan tidak mudah rusak. Penjelasan tentang konsep produk disertai logo dapat ditambahkan untuk menambah nilai jual produk kerajinan yang dibuat.

Gambar 3.18 Contoh pengemasan produk.
Sumber gambar: Kemdikbud/Tina Kamihadi/2022

3. Kegiatan Penutup

Refleksi Bagi Siswa

Pada kegiatan ini peserta melakukan refleksi pribadi. Berikut contoh refleksi yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

“Apakah saya mampu merancang dan membuat/menentukan displai atau kemasan yang sesuai dengan produknya?”

“Apakah saya mampu menerima pendapat dari anggota kelompok dengan baik dan positif serta melakukan langkah-langkah penyesuaian?”

Pertemuan 2

Kegiatan pada pertemuan 2 memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melatih kemampuan mempromosikan produk kerajinan baik secara langsung maupun secara daring. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok dimana masing-masing anggota kelompok dapat menyertakan produk yang telah dibuat secara mandiri pada unit 1 dan unit 2 serta produk yang dibuat secara berkelompok pada unit 3.

Bazar sekolah merupakan kegiatan utama dari kegiatan promosi produk hasil buatan peserta didik yang terbuka bagi seluruh peserta didik dan orang tua murid. Kegiatan bazar ini biasanya diadakan di akhir tahun ajaran sebagai kegiatan penutup yang menyenangkan. Penyelenggaraan bazar sekolah seringkali diadakan bersamaan dengan acara festival seni dan pertunjukan yang memamerkan pencapaian peserta didik di mata pelajaran lainnya.

Materi Stimulus Kewirausahaan

Anyaman Flores Timur Makin Dikenal Dunia

LARANTUKA, KOMPAS.com - Di balik keindahan alam Pulau Flores, Nusa Tenggara Timur (NTT) terdapat kerajinan anyaman yang sudah turun temurun digeluti. Kini hasil karya masyarakat itu semakin dikenal dunia lewat berbagai ajang internasional hingga penjualan ekspor.

Salah satu ciri khas kerajinan anyaman daerah ini, menggunakan pucuk daun lontar yang baru berusia tiga bulan. Daun tersebut menghasilkan warna kuning muda dengan permukaan yang halus tetapi kuat.

Belum lama ini, pesta olahraga terbesar se-Asia, Asian Games 2018 memesan karya anyaman tersebut sebagai official merchandise. Tidak tanggung-tanggung, pesanannya jadi yang paling besar sepanjang sejarah produksinya, sebanyak 16.300 unit dalam waktu dua minggu.

Sebelumnya, pada April 2018, karya anyaman Flores itu juga dipamerkan dalam ajang Salone Del Mobile di Milan, Italia. Salah satu yang dipamerkan ialah keranjang anyaman tiga dimensi asal Flores yang hampir punah.

Gambar 3.19 Proses produksi kerajinan anyaman lontar, di Rumah DuAnyam Wulublolong, Flores Timur, NTT

Di balik kerajinan daerah yang kian mendunia tersebut, para perajin anyaman Flores tergabung dalam komunitas Du'Anyam. Nama Du'Anyam berasal dari bahasa daerah Flores, yaitu Du'a yang berarti ibu dan anyam yang dapat diartikan sebagai Ibu Anyam.

Saat ini Du'Anyam telah berhasil memberdayakan lebih dari 500 wanita asal Flores dalam melestarikan kerajinan tangan anyaman.

Sumber artikel: travel.kompas.com/2018

Artikel di atas diunduh dari halaman kompas.com, menceritakan tentang keberhasilan para ibu di daerah Flores Timur, tepatnya Desa Wulublolong mengolah daun lontar menjadi produk kerajinan yang mendunia. Pohon lontar merupakan tanaman asli di daerah Nusa Tenggara Timur yang mudah ditemui. Secara tradisional, masyarakat Nusa Tenggara Timur telah memanfaatkan daun lontar sebagai bahan dasar anyaman untuk membuat topi dan alat musik tradisional.

Du'Anyam sebagai sebuah komunitas masyarakat yang menjembatani para pelaku kerajinan dengan konsumen di Jakarta ataupun di dunia. Keberadaan sebuah komunitas usaha, koperasi ataupun usaha mandiri berbentuk UMKM mampu menggerakkan roda ekonomi di suatu daerah dan menjadi sumber pemasukan bagi warga di daerah tersebut. Kemampuan manajemen dimanfaatkan dalam memenuhi kebutuhan sumber daya berupa bahan/material dan tenaga kerja serta penentuan tenggat waktu dalam proses produksi.

Pada artikel di atas, dapat dipahami bahwa salah satu tantangan yang dialami adalah dalam hal memasarkan produk kerajinan yang telah diproduksi. Keberadaan konsumen yang berlokasi jauh dari lokasi dimana produk kerajinan dibuat, menuntut kreatifitas dalam memanfaatkan teknologi untuk dapat mejangkau konsumen.

Du'Anyam berhasil memperkenalkan produk anyam masyarakat Flores kepada konsumen di tingkat nasional dan internasional dengan memanfaatkan teknologi digital. Strategi pemasaran secara daring membuka luas peluang bagi perajin di daerah untuk memperkenalkan produknya kepada target pasar yang dituju. Guru dapat meminta peserta didik untuk mempelajari langkah yang dilakukan Du'Anyam dalam memasarkan produknya melalui link yang disediakan berikut ini sebagai bagian dari stimulasi kewirausahaan kepada peserta didik.

https://duanyam.com/en/

Materi Pemasaran dan Strateginya

Pemasaran dan Strateginya

Strategi Pemasaran

Strategi pemasaran disesuaikan dengan kondisi yang berlaku di daerah masing-masing. Terdiri dari dua kemungkinan strategi pemasaran produk yang dapat dilakukan, antara lain:

1. Pemasaran secara *online*

   Pemasaran secara *online* dilakukan apabila tidak terdapat kegiatan bazar ataupun gerai toko untuk dijadikan sarana jual beli. Cara ini juga memungkinkan produk untuk menjangkau konsumen yang lebih luas sehingga banyak menjadi pilihan.

2. Pemasaran secara *offline*

   Produk ditawarkan secara langsung melalui bazar atau di toko. Keuntungan jenis pemesaran secara *offline* adalah konsumen dapat melihat, mencoba, dan merasakan secara langsung sehingga tidak ada kekecewaan terhadap produk yang telah dibeli.

Pemasaran Secara *Online*

Dunia digital saat ini telah dikenal secara luas, bahkan telah sampai sudut-sudut pelosok di Indonesia. Menurut data, Indonesia adalah salah satu negara pengguna internet terbesar di dunia. Penggunaan internet

tidak hanya sebagai alat kesenangan belaka, namun juga dapat dijadikan sebagai alternatif peluang usaha dengan memperkenalkan produk secara daring. Berikut beberapa pilihan cara untuk memperkenalkan produk secara daring.

1. Website atau blog sendiri

   Memberikan kebebasan untuk memperkenalkan produk, mempresentasikan kualitas produk, memberikan cerita latar belakang produk, dan memasarkan produk.

2. Membuat toko daring

   Toko daring seringkali digunakan sebagai media praktis untuk melakukan kegiatan jual beli. Di toko daring, foto produk dapat ditampilkan berikut spesifikasi harga, varian, dan keunggulan produk.

3. Pemanfaatan jejaring sosial

   Jejaring sosial di saat ini telah dipakai oleh hampir setiap orang di dunia. Baik itu Facebook, Instagram, Pinterest, dan sebagainya telah aktif dimanfaatkan sebagai media untuk saling bersosialisasi dan bertukar cerita. Media sosial ini juga dapat dimanfaatkan untuk memperkenal produk, berikut cerita ataupun konsep yang melatarbelakanginya. Bahkan media sosial sudah dianggap sebagai sarana penjualan yang efektif dan efisien.

4. Mengikuti platform jual beli

   Pemanfaatan forum jual beli seperti Bukalapak, Tokopedia, Shoppe, dan lain-lain, juga dapat menjadi pilihan dalam mem perkenalkan produk. Platform ini memberikan pasar yang lebih luas karena jaringan yang telah tersebar di seluruh Indonesia.

Pemasaran Secara Langsung

Bazar sekolah di akhir tahun seringkali dijadikan ajang untuk memajang hasil produk peserta didik. Bagi kelas Prakarya Kerajinan, kegiatan ini juga memberikan kesempatan kepada guru untuk melatih kemampuan wirausaha peserta didik dalam mempromosikan produk yang mereka buat.

Media pemasaran secara langsung bentuknya sangat beragam, Sebelumnya hendaknya peserta didik dapat memahami peran dan tujuan media pemasaran/promosi.

1. Peran media pemasaran/promosi
    - Sebagai sarana edukasi pelanggan.
    - Membentuk merek usaha untuk meningkatkan *brand awareness*.
    - Membangun loyalitas konsumen.
    - Menarik minat konsumen untuk membeli produk.
2. Tujuan media promosi
    - Meningkatkan volume produksi dan penjualan.
    - Menarik pembeli.
    - Menambah *repeat order*.
    - Meningkatkan daya tarik produk.
    - Memperoleh support dari pelanggan.
    - Membuka jaringan/*networking*.

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

Kegiatan diawali oleh guru dengan memberikan salam pembuka dan dilanjutkan dengan meminta peserta didik untuk berkumpul bersama anggota kelompoknya masing-masing pada area yang telah ditentukan di bazar sekolah. Guru memberikan arahan-arahan singkat kepada peserta didik agar dapat menyiapkan area promosinya dengan menyenangkan dan menarik bagi pengunjung.

2. Kegiatan Inti

Bazar sekolah meliputi kegiatan berikut ini.

- Peserta didik secara bergotong royong mempersiapkan ruang yang disediakan pada bazar sekolah agar terlihat menarik dan nyaman bagi pengunjung.
- Promosi dan pemasaran produk dilakukan sepanjang acara bazar sekolah berlangsung.
- Selama kegiatan promosi, peserta didik memasarkan produk kerajinan yang telah mereka buat. Peserta didik juga dapat meminta pengunjung bazar untuk mengisi kolom komentar yang telah disediakan sebelumnya. Pengunjung dapat memberikan komentar atau kritik dan saran mengenai produk kerajinan yang dipromosikan dan kenyamanan pengunjung selama kegiatan berlangsung.

Sub elemen P3: Koordinasi sosial

- Proses promosi dan komentar pengunjung dapat dicatat di dalam Lembar kerja Siswa seperti contoh di bawah ini ataupun di dalam jurnal siswa.

Gambar 3.20 Ilustrasi kegiatan bazar sekolah

Tabel 3.5 Lembar Kerja Siswa (LK-4)

LEMBAR KERJA (LK-4)

Nama : ....
Kelas : ....

Dokumentasi proses promosi dan komentar pengunjung (Photo)

1. ....
2. ....

Jumlah pengunjung:

Jumlah Pesanan:

Total biaya produksi:

Total penjualan:

Kesimpulan dari kritik dan saran pengunjung :

....

Ungkapkan pengalaman yang kamu dapatkan dalam kegiatan ini!

....

Tugas Kegiatan Promosi dan Evaluasi

- Persiapkan dan buatlah displai atau kemasan produk kerajinan yang kamu buat agar tampil menarik
- Persiapkanlah area bazar agar tampil nyaman dan menarik
- Promosikan produk yang telah kamu buat dengan ramah kepada pengunjung bazar
- Buatlah refleksi kegiatan bazar berdasarkan komentar yang diberikan oleh pengunjung

Alternatif Tugas Kegiatan Promosi dan Evaluasi

- Persiapkan dan buatlah displai atau kemasan produk kerajinan yang kamu buat agar tampil menarik
- Persiapkanlah strategi pemasaran dengan media *online*
- Promosikan dan pasarkan produk yang telah kamu buat melalui media *online* yang telah kamu pilih
- Buatlah refleksi kegiatan pemasaran berdasarkan komentar yang diberikan oleh pengunjung

3. Kegiatan Penutup

Refleksi Bagi Siswa

- Pada kegiatan ini peserta didik melakukan refleksi pribadi seperti yang telah disediakan pada tabel.

Tabel 3.6 Refleksi pribadi

Self Reflection	**Penjelasan**
“Apakah produk yang dihasilkan berfungsi dengan baik dan menarik perhatian pengunjung?”	
“Apakah penyajian/displai produk baik langsung maupun *online* menarik bagi pengunjung?”	

Self Reflection	**Penjelasan**
Apakah *space bazar/online platform* yang dibuat nyaman dan memudahkan pengunjung dalam berbelanja?”	
“Apakah peserta didik dapat menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam mempromosikan produk kerajinan yang telah dibuatnya?”	
“Apakah peserta didik memiliki kepercayaan diri ketika mempromosikan produknya?”	

- Peserta didik membuat refleksi proses pembuatan produk sejak awal hingga akhir proses.

4. Asesmen

Asesmen formatif dilakukan secara individu berdasarkan refleksi produk akhir dalam jurnal siswa.

Rubrik	**Nilai**
• Peserta didik belum mampu menentukan displai/kemasan yang sesuai untuk produk kerajinannya. • Peserta didik belum mampu memperlihatkan kerja sama tim dalam menata ruang yang disediakan atau media *online* yang disediakan agar nyaman dan menarik pengunjung. • Peserta didik belum mampu memperlihatkan kerja sama tim dalam mempromosikan produknya melalui media yang tersedia. • Peserta didik belum mampu mempromosikan dan memasarkan produknya melalui media yang tersedia. • Peserta didik belum mampu membuat refleksi proses pembuatan produk sejak awal hingga akhir proses.	Kurang (<70)

Rubrik	Nilai
• Peserta didik mampu menentukan displai/ kemasan yang sesuai untuk produk kerajinannya. • Peserta didik mampu memperlihatkan kerja sama tim dalam menata ruang yang disediakan atau media *online* yang disediakan agar nyaman. • Peserta didik memperlihatkan kerja sama tim dalam mempromosikan produknya melalui media yang tersedia. • Peserta didik mampu mempromosikan dan memasarkan produknya melalui media yang tersedia. • Peserta didik mampu membuat refleksi proses pembuatan produk sejak awal hingga akhir proses.	Cukup (71-80)
• Peserta didik mampu menentukan dan membuat displai/kemasan yang sesuai untuk produk kerajinannya • Peserta didik mampu memperlihatkan kerja sama tim yang solid dalam menata ruang yang disediakan atau media *online* yang disediakan agar nyaman dan menarik pengunjung. • Peserta didik memperlihatkan kerja sama tim yang solid dalam mempromosikan produknya secara verbal maupun virtual melalui media yang tersedia. • Peserta didik mampu mempromosikan dan memasarkan produknya melalui media yang tersedia dengan menarik. • Peserta didik mampu membuat refleksi proses pembuatan produk sejak awal hingga akhir proses secara detail.	Baik (81-90)

Rubrik	**Nilai**
• Peserta didik mampu menentukan, merencanakan, dan membuat displai/kemasan yang menarik dan sesuai untuk produk kerajinannya. • Peserta didik mampu memperlihatkan kepemimpinan dan kerja sama tim yang solid dalam menata ruang yang disediakan atau media *online* yang disediakan agar nyaman dan menarik pengunjung. • Peserta didik memperlihatkan kepercayaan diri dan kerja sama tim yang solid dan efektif dalam mempromosikannya secara kreatif melalui media yang tersedia • Peserta didik mampu mempromosikan dan memasarkan produknya melalui media yang tersedia dengan menarik dan informatif. • Peserta didik mampu membuat refleksi proses pembuatan produk sejak awal hingga akhir proses secara detail dan teratur.	Sangat baik (91-100)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan
untuk SMA/MA Kelas X
Penulis : Sri Suratinah Hadiyati Kamihadi, dkk.
ISBN : 978-602-244-903-4 (jil.1)

Bagian 3

Penutup

CONTOH KEGIATAN KOLABORASI PRAKARYA KERAJINAN DENGAN MATA PELAJARAN LAIN

A. Deskripsi Unit

Secara garis besar, contoh kegiatan kolaborasi pada mata pelajaran Prakarya Kerajinan dengan mata pelajaran lainnya ini berfungsi sebagai stimulus untuk melatih peserta didik memiliki kepekaan terhadap kondisi dan kebutuhan di lingkungan sekitarnya serta berkontribusi sesuai kebutuhan. Peserta didik juga bekerja sama sebagai bagian dari tim untuk mempraktikkan keterampilan yang telah dipelajari di kelas serta menunjukkan kemampuan untuk mengenali potensi sumber daya di lingkungannya.

Peserta didik mengawali kegiatan ini dengan mengadakan kunjungan ke lokasi yang telah direncanakan oleh sekolah/guru. Peserta didik dapat melakukan survei singkat untuk mengobservasi potensi masalah dan kebutuhan, serta potensi sumber daya yang dapat dimanfaatkan.

Kegiatan ini dapat dilakukan terintegrasi dengan mata pelajaran lain sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing. Pada kegiatan ini dicontohkan integrasi mapel antara Prakarya Kerajinan, Prakarya Rekayasa, Biologi, dan Seni Rupa.

Pendekatan strategi pembelajaran dilakukan dengan pendekatan contoh kasus, dimana masing-masing mapel bekerja sama menciptakan solusi yang efektif bagi masyarakat di lingkungannya.

Metode Pembelajaran: Metode Diskusi Kelompok

Pada unit ini peserta didik diminta untuk membuat kelompok kecil terdiri dari 3-4 orang yang akan mengerjakan kegiatan kolaborasi sesuai waktu yang telah ditetapkan oleh guru. Peserta didik didorong untuk saling berdiskusi bersama anggota kelompoknya untuk mengamati kondisi dan masalah yang ada di lingkungan, menentukan gagasan proyek yang dapat dilakukan untuk menjawab kebutuhan yang ada, mencari potensi sumber daya yang tersedia untuk membuat produk, serta membagi tugas dalam proses pembuatan produknya.

B. Tujuan Pembelajaran

Kegiatan kolaborasi bertujuan untuk membentuk pribadi peserta didik yang peduli kepada permasalahan di masyarakat dan lingkungannya. Pada kegiatan ini peserta didik mendemonstrasikan kemampuan bernalar kritis dalam mengobservasi dan mengidentifikasi masalah di lingkungannya dan bekerja sama untuk menemukan solusi yang kreatif serta serta bermanfaat bagi masyarakat yang lebih luas.

Secara runtut Tujuan Pembelajaran dari kegiatan kolaborasi adalah berikut ini.

- Mengamati kebutuhan masyarakat di lingkungannya.
- Bereksperimen untuk menentukan solusi desain produk kerajinan yang efektif dan potensial
- Pembuatan produk kerajinan yang memberikan dampak pada lingkungannya.
- Menata produk kerajinan yang dibuat pada area yang telah direncanakan.

Penerapan Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Elemen
Bergotong royong	Elemen kolaborasi Elemen kepedulian
Bernalar kritis	Elemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya.
Kreatif	Elemen memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan.

Persiapan Guru

Guru mempersiapkan peserta didik dengan membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang. Pada saat perjalanan kunjungan survei ke lokasi, guru mempersiapkan peserta didik untuk dapat bersikap sopan dan ramah kepada penghuni lingkungan yang akan dikunjungi, sehingga kegiatan sekolah ini dapat berjalan dengan lancar.

Guru mempersiapkan beberapa pertanyaan pemantik yang dapat membantu peserta didik untuk memulai kegiatan surveinya pada diskusi kelompok. Untuk ini, guru perlu mempersiapkan area yang dapat dipakai oleh peserta didik untuk duduk dan berdiskusi dengan kelompoknya. Peserta didik dapat melakukan pengamatan dan berdiskusi mengenai masalah yang terlihat di lingkungan tersebut dan solusi yang dapat dilakukan dengan bahan yang mudah didapat di lingkungannya.

Integrasi Mapel

Unit ini memiliki peluang yang cukup luas untuk berintegrasi dengan mata pelajaran lain, seperti mata pelajaran:

- Prakarya Rekayasa
- Biologi
- Seni Rupa

Pengintegrasian dengan mata pelajaran lain memberikan peluang bagi peserta didik untuk menghasilkan produk yang berdaya guna tinggi.

Konteks Daerah

Sekolah berada di wilayah pesisir pantai di Indonesia.

Pegaturan Kegiatan Peserta Didik

Proyek kelompok

Sarana Prasarana

- Kertas/jurnal siswa
- Alat tulis seperti pensil, pen, pensil warna, dll
- kamera/hp atau majalah untuk mendokumentasikan objek yang akan dianalisa sebagai sumber gagasan
- Bahan-bahan yang dapat didaur ulang
- Alat-Alat kebutuhan membuat produk
- Ruang kelas

Interaksi Dengan Orang Tua Murid

Orang tua murid dapat membantu sekolah dengan mengawasi kegiatan pembuatan produk oleh peserta didik yang dilakukan di luar jam sekolah. Pengawasan dari orang tua akan membantu peserta didik untuk dapat mengerjakan prosedur pembuatan produknya dengan aman.

C. Latar Belakang Masalah

Sekolah yang berlokasi di daerah pesisir Indonesia akan mengadakan kegiatan kolaborasi secara bergotong-royong di lingkungannya. Di awal kegiatan, peserta didik diajak untuk mengadakan kunjungan ke pantai terdekat. Di pantai yang didatangi, didapati kondisi pantai yang kurang bersih, dengan sandal jepit dan plastik kemasan ataupun botol kaca bekas kecap yang berserakan di mana-mana. Pantai yang seharusnya menjadi tempat yang nyaman untuk berekreasi juga terlihat kurang menarik dan terpelihara dan kurang lampu penerangan.

Peserta didik diminta untuk melakukan survei dengan melakukan wawancara singkat dengan penduduk setempat untuk mengetahui akar masalah dan harapan/keinginan mereka terhadap lingkungan tempat mereka tinggal.

Pilihan Kegiatan Kolaborasi dari Masing-Masing Mapel

Kegiatan Kolaborasi Prakarya Kerajinan dengan mapel lain

Kerajinan

- mendaur ulang sampah menjadi produk kerajinan fungsi pakai
- membuat lampu penerangan dengan memanfaatkan botol-botol bekas
- membuat pot/ vas tanaman dari sampah botol plastik/kaca yang ditemukan di pantai

Rekayasa

- membuat instalasi listrik untuk lampu penerangan yang dibuat di kelas kerajinan
- membuat tempat sampah yang dapat dibuka dengan kaki untuk diletakkan di tempat-tempat umum di pantai

Seni Rupa

- mengecat atau menghias area pengunjung agar tampil cantik dan menarik

Biologi

- mengadakan program penanaman bakau
- melakukan penghijauan di area pantai dengan tunas kelapa

Gambar 4.1 *Mindmap*

Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

Survei lapangan

Kegiatan ini diawali dengan kunjungan sekolah ke pantai di dekat sekolah. Sebelum acara kunjungan dilakukan, guru telah membagi kelasnya menjadi kelompok-kelompok kecil terdiri dari 3-4 orang. Guru juga menyiapkan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik pada saat kunjungan tersebut dengan menyiapkan bahan pertanyaan untuk interview serta kegiatan survei yang akan dilakukan oleh peserta didik.

Guru mengawali kegiatan pembuka dengan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama agar proyek yang akan dikerjakan dapat berjalan dengan lancar. Selanjutnya guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa dalam mengerjakan proyek pada unit ini, peserta didik dapat memanfaatkan keterampilan yang telah mereka pelajari di kelas. Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa peserta didik diharapkan untuk peka terhadap situasi, masalah dan kebutuhan di lingkungan area survei serta dapat mengeksplorasi berbagai potensi yang ada sebagai solusi. Berikut langkah-langkah yang dapat dilakukan pada kegiatan survei.

- Pada saat peserta didik tiba di lokasi pantai, peserta didik bersama kelompoknya mulai berinteraksi dengan masyarakat di lingkungan tersebut. Peserta didik dapat melakukan interview terhadap para penduduk mengenai masalah atau kebutuhan yang mereka rasakan dan solusi apa yang mereka harapkan. Interview dan pengamatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam kegiatan ini akan menjadi sumber informasi yang akan didiskusikan secara berkelompok untuk mengidentifikasi masalah di area tersebut. Peserta didik juga dapat menggunakan kesempatan ini untuk mengumpulkan beberapa bahan yang dapat didaur ulang ataupun dimanfaatkan sebagai bahan untuk membuat produk kerajinan.

Subelemen P3: Tanggap terhadap lingkungan sosial

2. Kegiatan Inti

Pembuatan produk kerajinan sebagai solusi bagi permasalahan lingkungan

Setelah kembali ke sekolah, peserta didik berkumpul bersama kelompoknya masing-masing untuk berdiskusi mengenai berbagai informasi yang telah mereka kumpulkan selama kunjungan survei lapangan. Pada kegiatan diskusi ini, peserta didik juga dapat melakukan tukar pendapat dengan peserta didik dari mata pelajaran lain yang juga melakukan kegiatan yang sama. Dalam diskusi ini, peserta didik juga mendiskusikan produk kerajinan yang dapat dibuat yang potensial menjadi solusi bagi masalah yang mereka temukan di pantai. Pada bagian latar belakang masalah di atas, dijelaskan bahwa di daerah pantai yang dikunjungi terdapat banyak sampah botol plastik dan kaca berserakan, serta kurangnya lampu penerangan serta elemen dekoratif yang dapat mempercantik wilayah pantai tersebut. Setelah diskusi kelompok selesai, maka kegiatan dilanjutkan dengan langkah-langkah berikut ini.

- Peserta didik secara berkelompok membuat sketsa desain produk kerajinan yang memanfaatkan bahan daur ulang plastik, kaca atau drum bekas yang banyak ditemui sebagai sampah di pantai. Sampah plastik ataupun kaca dapat diubah menjadi produk daur ulang sehingga memiliki fungsi pakai dan estetis, contohnya mendaur ulang botol plastik menjadi pot atau vas bunga, atau memanfaatkan kembali botol kaca bekas menjadi kap lampu penerangan area pantai. Selain gagasan mendaur ulang sampah, peserta didik juga dapat mencari potensi bahan yang mudah ditemukan di area tersebut yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembuatan produk kerajinan. Daerah pantai yang memiliki banyak pohon kelapa dan pandan memberikan peluang bagi peserta didik untuk memanfaatkan bahan yang tersedia tersebut untuk dibuat sebagai keranjang sampah sehingga sampah-sampah daerah pantai tersebut dapat dikelola dengan baik.

Subelemen P3: Elemen memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan.

Contoh ide produk daur ulang

Keberadaan sampah berbagai jenis plastik dan botol sangat lazim ditemukan di daerah pantai. Sampah-sampah ini bukan hanya berasal dari sampah penduduk yang tinggal di daerah sekitar pantai, namun juga seringkali terbawa oleh ombak pasang ke pantai. Botol kaca dapat didaur ulang menjadi produk bernilai guna seperti lampu taman ataupun vas bunga. Botol kaca yang telah dicuci bersih dan dikeringkan dengan baik, dapat langsung diolah menjadi produk kerajinan.

Berikut ini adalah contoh beberapa produk bernilai guna yang dibuat dengan mendaur ulang barang-barang bekas.

Gambar 4.2 Botol bekas yang seringkali menumpuk di sudut pantai
Sumber gambar: The John Hopkins/rolasnews.com/2020

Gambar 4.3 Vas hasil daur ulang botol bekas Sumber gambar: Ismaya Kesumadewi/ hipwee.com/2015

Gambar 4.4 Kaleng bekas
Sumber gambar:Ade Sulaeman/intisari.grid.id/2012

Gambar 4.5 Lampu meja hasil daur ulang kaleng bekas
Sumber gambar: Ade Sulaeman/intisari.grid.id/2012

Contoh Ide Produk Keranjang dari Bahan Daun Pandan/Daun Kelapa

Gambar 4.6 Keranjang anyaman dari daun kelapa
Sumber gambar: Warat 42/id.depositphotos.com

Daun pandan dan daun kelapa yang banyak ditemukan di daerah pantai dapat dimanfaatkan menjadi keranjang anyam ataupun kain tikar. Keranjang ini dapat dipakai sebagai tempat sampah yang dapat diletakkan di sudut-sudut pantai sehingga kebersihan daerah pantai dapat selalu terjaga.

- Peserta didik secara bergotong royong membuat produk kerajinan yang telah didesain menjadi produk akhir dengan prosedur dan teknik yang sesuai.

Subelemen P3: kerja sama

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan kembali di lokasi pantai, dimana peserta didik membawa produk kerajinan yang telah dibuat untuk ditata pada area yang diinginkan. Sebelum peserta didik menata produk-produk kerajinan yang telah mereka buat, peserta didik mengadakan kerja bakti membersihkan area pantai. Berikut adalah langkah-langkah kerja bakti yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

- Peserta didik bersama-sama secara bergotong royong membersihkan area pantai. Sampah plastik atau kaca dipisahkan dari sampah organik. Sampah plastik atau kaca ini nantinya dapat didaur ulang kembali sementara sampah organik dapat digunakan sebagai bahan pembuat kompos.

- Setelah kawasan pantai bersih dari sampah, peserta didik bekerja sama secara bergotong royong menata kawasan pantai dengan memanfaatkan produk kerajinan yang telah dibuatnya secara berkelompok. Kegiatan ini dapat dilakukan bersamaan dengan mata pelajaran lain, bersama-sama menata lingkungan pantai sehingga lebih bersih, nyaman, tertata, dan menarik.

Gambar 4.7 Ilustrasi kegiatan gotong royong
Sumber gambar: Kemdikbud/Lukas/2022

D. Asesmen

Asesmen dilakukan oleh guru dengan membuat catatan-catatan yang memperhatikan perkembangan karakter peserta didik yang sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila.

Asesmen Formatif

Tabel 4.1 Rubrik Asesmen

Profil Pelajar Pancasila	Penilaian Sikap				Keterangan
	Belum terlihat	Terlihat dengan bantuan	Terlihat	Berkembang	
Peserta didik peka terhadap kondisi sosial di lingkungan sekitar.					

Profil Pelajar Pancasila	Penilaian Sikap				Keterangan
	Belum terlihat	Terlihat dengan bantuan	Terlihat	Berkembang	
Peserta didik mampu berkontribusi untuk membuat lingkungannya menjadi lebih baik					
Peserta didik mampu mengumpulkan informasi untuk mencari solusi					
Peserta didik mampu mengekspresikan idenya dalam bentuk karya atau tindakan dengan mempertimbangkan dampaknya bagi lingkungan					
Peserta didik mampu bekerja sama dalam tim untuk menghasilkan produk yang bermanfaat bagi lingkungan					

E. Penutup

Buku Panduan Guru ini ditulis dengan harapan dapat memberikan contoh-contoh pendekatan yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan proses belajar-mengajar di kelas. Pada unit-unit yang disediakan, diperlihatkan adanya alternatif-alternatif pembuatan produk kerajinan yang dapat dilakukan oleh peserta didik. Alternatif ini

meliputi pembuatan produk kerajinan dengan tingkat kesulitan teknik yang mudah hingga pembuatan produk kerajinan yang memanfaatkan teknik pembuatan yang cukup sulit. Hal ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan dan minat yang sangat beragam.

Guru dapat memilih teknik dan prosedur yang diyakini akan mampu untuk dilakukan oleh peserta didik sesuai dengan kondisi sekolah, kemampuan peserta didik, maupun kondisi daerahnya masing-masing. Pemilihan pendekatan unit dari sisi fungsi produk, tidak terbatas hanya pada fungsi produk yang tersedia di buku ini. Guru memiliki kebebasan untuk menetapkan fungsi produk yang akan dibuat di kelas, di luar fungsi aksesoris rumah tangga ataupun fungsi ragam hias pada produk fesyen. Pendekatan dari sisi fungsi dapat juga dilakukan untuk membuat produk kelengkapan sekolah, produk mainan, produk makanan, dan lain sebagainya.

Pada daerah-daerah yang memiliki tradisi dan kearifan lokal yang kuat, guru juga dapat mengajak peserta didik untuk mendalami keterampilan kerajinan yang telah turun-temurun dilakukan di daerahnya. Kemampuan turun-temurun ini seperti contohnya kemampuan menenun, membatik, mengolah bahan bambu, kayu, logam, ataupun keahlian mengukir dan lain sebagainya diharapkan dapat diteruskan kepada para peserta didik sebagai warisan budaya dan kearifan lokal yang bernilai seni tinggi.

Buku ini juga sangat terbatas dalam memberikan contoh-contoh unit yang dapat dikembangkan, sehingga guru diharapkan untuk terus mencari ide-ide produk kerajinan yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Penulis hanya berharap bahwa dengan sedikit contoh yang dituliskan di buku ini akan dapat memberikan inspirasi dalam menetapkan kegiatan pembelajaran dan membantu pemahaman guru dalam menjalankan kurikulum Merdeka Belajar. Demikianlah, buku ini dibuat dengan dipenuhi harapan baik dari penulis, walaupun sebagai manusia, tentunya masih banyak kekurangannya. Selamat mengajar!

Bergeraklah terus dengan keyakinan dan kerja keras serta ketekunan dan jangan menyerah dan berhenti serta berikanlah hatimu.

GLOSARIUM

local genius menurut F.D.K Bosch (1952) adalah kemampuan yang dimiliki suatu pendukung budaya untuk membuktikan seberapa kuat dasar-dasar kepribadian budayanya pada saat menghadapi akulturasi budaya, sedang beberapa ahli mengartikannya sebagai kearifan lokal yang di dalamnya berbicara mengenai kecerdasan masyarakat

local wisdom merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri. Biasanya diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi.

potensi lokal merupakan suatu keadaan yang terdapat pada suatu daerah dimana keadaan tersebut dapat dikembangkan, sehingga dapat memberikan manfaat bagi masyarakat dan terhadap daerah itu sendiri.

keterampilan keluarga/rumah tangga *(family/home skill)* Keterampilan yang diperoleh dari kebiasaan dan nilai-nilai yang dikembangkan dalam sebuah keluarga yang akan membentuk seseorang di masa depan.

keterampilan hidup *(life skill)* merupakan kemampuan dan perilaku yang membantu kamu menghadapi peristiwa dan tantangan kehidupan sehari-hari secara efektif. Keterampilan ini memungkinkan kamu menangani segala hal mulai dari interaksi dengan orang lain hingga mengidentifikasi dan memproses emosi

nilai-nilai kewirausahaan terdiri atas kreativitas, pengambilan risiko, inovasi, berorientasi prestasi, ambisi, dan kemerdekaan mampu menciptakan perilaku kewirausahaan yang kuat (Boohene, Sheridan, & Kotey 2008)

teknologi tepat guna teknologi yang dirancang bagi suatu masyarakat tertentu agar dapat disesuaikan dengan aspek-aspek lingkungan, keetisan, dll

kemampuan apresiasi kemampuan sesorang yang mengerti nilai-nilai positif dan peka terhadap segi - segi di dalamnya, sehingga secara mampu menikmati dan menilai suatu karya atau produk.

observasi proses pemerolehan data informasi dari tangan pertama, dengan cara melakukan pengamatan.

eksplorasi mengadakan penyelidikan mengenai produk tertentu, sumber daya atau sumber inspirasi budaya tertentu

eksperimentasi uji coba yang dilakukan; bisa lebih dari satu macam.

desain/perencanaan adalah sebuah rencana atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan tampilan dan fungsi atau cara kerja suatu produk

modifikasi pengubahan, perubahan, cara merubah atau menggabungkan bentuk/teknik dari yang kurang menarik menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsinya,serta menampilkan hasil yang lebih bagus dari aslinya.

sentuhan akhir (*finishing touch*) sentuhan penyelesaian

refleksi melihat kembali proses pembelajaran yang telah dilakukan secara lebih detail.

evaluasi penaksiran atau penilaian; kegiatan yang dilakukan berkenaan dengan proses untuk menentukan nilai dari suatu hal

psychomotoric-skill keterampilan yang bercirikan gerak

intra kurikuler kegiatan utama persekolah yang dilakukan dengan menggunakan alokasi waktu yang telah ditentukan dalam struktur program. Kegiatan ini dilakukan guru dan peserta didik dalam jam-jam pelajaran setiap hari.

ekstra kurikuler kegiatan non-pelajaran formal yang dilakukan peserta didik sekolah, umumnya di luar jam belajar kurikulum standar

action research kegiatan atau tindakan perbaikan dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dikerjakan secara tersusun sehingga validitas dan reliabilitasnya mencapai tingkatan riset.

analogi persamaan atau persesuaian antara dua benda atau hal yang berlainan.

blended learning sebuah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara menggabungkan, mencampurkan, mengombinasikan sistem pendidikan konvensional dengan sistem pendidikan berbasis digital.

environment learning merupakan pendekatan pembelajaran berbasis lingkungan yang dikembangkan agar siswa memperoleh pengalaman secara langsung yang berkaitan dengan lingkungan sekitar.

natural learning metode pembelajaran yang menggunakan alam sekitar sebagai media. Metode ini melibatkan siswa melakukan aktivitas belajar di luar kelas.

applied learning materi pembelajaran merupakan ilmu-ilmu konkrit dan berguna untuk kehidupan sehari-hari,

project Based Learning metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media.

problem Solving aktivitas mendefinisikan masalah, menentukan penyebab masalah, menentukan prioritas, menyeleksi berbagai pilihan solusi

artefak (serapan dari bahasa Latin: *arte factum*, arti harfiah: “dibuat oleh keterampilan”) merupakan benda arkeologi atau peninggalan benda-benda bersejarah

aksesoris benda-benda yang dikenakan seseorang untuk mendukung atau menjadi pengganti pakaian. Bentuk aksesori bermacam-macam dan banyak di antaranya terkait dengan peran gender pemakainya.

prototipe/model awal atau contoh yang dibuat untuk melakukan uji coba terhadap konsep yang sudah diperkenalkan. *Prototype* sering dikenal sebagai permodelan kerja yang paling dasar dari suatu pengembangan program.

teknik relief seni pahat dan ukiran 3-dimensi yang biasanya dibuat di atas batu. Bentuk ukiran ini biasanya dijumpai pada bangunan candi, kuil, monumen dan tempat bersejarah kuno.

displai menampilkan

interior bagian dalam gedung (ruang dan sebagainya) atau tatanan perabot (hiasan dan sebagainya) di dalam ruang dalam gedung dan sebagainya.

eksterior bagian luar (rumah, gedung, dan sebagainya).

Integrasi pembauran hingga menjadi kesatuan yang utuh atau bulat

ergonomis bersifat ergonomi: bentuk 3D yang -- mampu menjamin kenyamanan

lembar kerja siswa lembaran-lembaran yang digunakan sebagai pedoman di dalam pembelajaran serta berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam kajian tertentu.

jurnal siswa wadah yang memuat hasil refleksi dalam bidang pembelajaran yang diperuntukan bagi peserta didik. Peserta didik mengisinya dengan hasil bacaan, hasil diskusi, refleksi terhadap temuan dalam pembelajaran, hasil pengamatan, hasil abstraksi atau apa saja yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Keputusan Kepala BSKAP no 008/H/KR/2022 mengenai Capaian Pembelajaran: https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduhan/CP_2022.pdf

Keputusan Kepala BSKAP no 008/H/KR/2022 mengenai Capaian Pembelajaran: https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduhan/CP_2022.pdf/diunduh Januari 2022

Keputusan Kepala BSKAP no 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila/diunduh Januari 2022

Profil Pelajar Pancasila; https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/profil-pelajar-pancasila/diunduh Januari 2022

Pedoman Penerapan Kurikulum 2022

Panduan Pembelajaran dan Asesmen.pdf

Katalog Strategi Mengajar; By Munif Chatib

Users/tinakamihadi/Downloads/Nilai-Nilai-Kearifan-Lokal-Local-Genius-Sebagai-Penguat-Karakter-Bangsa-Studi-Empiris-Tentang-Huyula.pdf/diunduh Januari 2022

Prakarya dan Kewirausahaan Untuk Siswa SMA-MA/SMK-MAK Kelas X/Yrama Widya/2016

Prakarya Kelas IX Semester 1/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan/2018

Pembelajaran Model Diskusi Kelas/Hayar Ruhyat/PDF/https://www.academia.edu/5603177/Pembelajaran_Model_/diunduh Januari 2022

Crafting Futures: Pemetaan Terhadap Pengembangan Material-Material Baru dan Pemanfaatan Ulang Material-Material yang Sudah Ada dalam Sektor Kerajinan di Indonesia/Budaya Kreatif Foundation/British Council/www.budayakreatif.org/diunduh Februari 2022

8 Metode Pembelajaran Menarik yang Wajib Guru Tahu; https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/8-metode-pembelajaran-menarik-yang-wajib-guru-tahu - :~:text=Metode pembelajaran adalah cara yang,praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran./diunduh Februari 2022

Kerajinan Fungsi Pakai; http://bukupaket.com/diunduh Februari 2022

Indonesia Fashion Week Angkat Budaya Nusantara/Kahfi Dirga Cahya/https://lifestyle.kompas.com/read/2018/03/15/200634320/indonesia-

fashion-week-angkat-budaya-nusantara?page=all/diunduh Februari 2022

Nama dan Makna Motif Tana Toraja; http://beritasastrabudaya.blogspot.com/2014/10/nama-dan-makna-motif-tana-toraja.html/ diunduh Februari 2022

Cara Pemasangan Payet dengan Mudah dan Lengkap; https://www.senibudayaku.com/2017/02/cara-pemasangan-payet-dengan-mudah-dan-lengkap.html/diunduh Februari 2022

19 Cara Membuat Aksesoris Kalung Sendiri, Mudah Dipraktikkan, Kok!; https://www.hipwee.com/tips/19-ide-kalung-buatan-sendiri-dari-mulai-bahan-tali-sampai-pakai-peniti//diunduh Februari 2022

1 Bab II Tinjauan Teori 2.1 Eksplorasi Eksplorasi merupakan proses menjelajahi, menyelidiki, dan memeriksa suatu masalah dengan tujuan memperoleh info.../Sonny Sumadi/https://adoc.pub/bab-ii-tinjauan-teori273db1741b69b51c800ddd46b9ccefe786682.html/ diunduh Februari 2022

10 Principles of Ergonomics; ©Dan MacLeod, 1990, 2008; https://www.danmacleod.com/ErgoForYou/10_principles_of_ergonomics.html/ diunduh Februari 2022

Evaluasi Ergonomi Dalam Perancangan Desain; Laksmi Kusuma Wardani; Staf Pengajar Fakultas Seni dan Desain, Jurusan Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya; https://media.neliti.com/media/publications/217800-evaluasi-ergonomi-dalam-perancangan-desa.pdf/diunduh Februari 2022

How to Sculpt a Regency-Style Figure with Paper Mache Clay/https://www.ultimatepapermache.com/how-to-sculpt-a-regency-style-figure-with-paper-mache-clay/diunduh Maret 2022

Aneka Hobi Rumah Tangga/Plenary Publication International, Incorporated, New York/Alen Davenport Bragdon

10 Teknik Dasar Anyaman Bagi Pemula; https://ilmuseni.com/seni-rupa/kerajinan-tangan/teknik-dasar-anyaman; https://ilmuseni.com/seni-rupa/kerajinan-tangan/teknik-dasar-anyaman/diunduh Maret 2022

Macam-Macam Teknik untuk Membuat Kerajinan dari Bambu; https://kumparan.com/berita-hari-ini/macam-macam-teknik-untuk-membuat-kerajinan-dari-bambu-1wz9np5K4dB/full/diunduh Maret 2022

Anyaman Flores Timur Makin Dikenal Dunia; https://travel.kompas.com/read/2018/10/18/152702027/anyaman-flores-timur-makin-dikenal-dunia?page=all/diunduh Maret 2022

DAFTAR TAUTAN SUMBER GAMBAR

Unit 1:

Gambar 1.7; https://lifestyle.kompas.com/read/2018/03/15/200634320/indonesia-fashion-week-angkat-budaya-nusantara?page=all/diunduh Februari 2022

Gambar 1.8; https://kumparan.com/lynda-ibrahim/jakarta-fashion-week-ke-12-wastra-penyatu-indonesia-1s9iBNa9DYL/ diunduh Februari 2022

Gambar 1.13;https://www.muhaemin-af.com/2020/06/motif-dekoratif-khas-daerah-sulawesi.html/ diunduh Februari 2022

Gambar 1.14; http://beritasastrabudaya.blogspot.com/2014/10/nama-dan-makna-motif-tana-toraja.html/ diunduh Februari 2022

Gambar 1.15; http://beritasastrabudaya.blogspot.com/2014/10/nama-dan-makna-motif-tana-toraja.html/ diunduh Februari 2022

Gambar 1.16; http://beritasastrabudaya.blogspot.com/2014/10/nama-dan-makna-motif-tana-toraja.html/ diunduh Februari 2022

Gambar 1.17; http://beritasastrabudaya.blogspot.com/2014/10/nama-dan-makna-motif-tana-toraja.html/ diunduh Februari 2022

Gambar 1.25; https://www.senibudayaku.com/2017/02/cara-pemasangan-payet-dengan-mudah-dan-lengkap.html/ diunduh Februari 2022

Gambar 1.26; https://www.senibudayaku.com/2017/02/cara-pemasangan-payet-dengan-mudah-dan-lengkap.html/ diunduh Februari 2022

Gambar 1.27; https://www.senibudayaku.com/2017/02/cara-pemasangan-payet-dengan-mudah-dan-lengkap.html/ diunduh Februari 2022

Gambar 1.29; https://www.instructables.com/Embroidery-101/ diunduh Februari 2022

Gambar 1.34;https://www.hipwee.com/tips/19-ide-kalung-buatan-sendiri-dari-mulai-bahan-tali-sampai-pakai-peniti/ diunduh Februari 2022

Unit 2:

Gambar 2.9;https://www.bridestory.com/sanggar-rias-indah/projects/wedding-adat-sunda/ diunduh Februari 2022

Gambar 2.17;https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5538780/7-kerajinan-dari-bahan-alam-khas-indonesia-dan-contohnya/ diunduh Februari 2022

Gambar 2.23;https://www.merdeka.com/jatim/6-macam-simpul-makrame-dapat-menjadi-kerajinan-tangan-estetik-kln.html/ diunduh Februari 2022

Gambar 2.25; https://unsplash.com/@alexjones/ diunduh Februari 2022

;https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5538780/7-kerajinan-dari-bahan-alam-khas-indonesia-dan-contohnya/ diunduh Februari 2022

Gambar 2.27; https://www.ultimatepapermache.com/how-to-sculpt-a-regency-style-figure-with-paper-mache-clay/ diunduh Februari 2022

Unit 3:

Gambar 3.5; https://pemilu.kompas.com/read/2018/10/18/152702027/anyaman-flores-timur-makin-dikenal-dunia/ diunduh Maret 2022

Gambar 3.6; http://fortuna.press/kreativitas-perangkat-desa-teka-iku-sikka-olah-bambu-jadi-perabot-dan-furniture/ - .YnaDtxNByRs/ diunduh Maret 2022

Gambar 3.8; https://ilmuseni.com/seni-rupa/kerajinan-tangan/teknik-dasar-anyaman/ diunduh Maret 2022

Gambar 3.10; https://www.drsampah.com/2019/06/membuat-lampu-tidur-dari-bambu.html/ diunduh Maret 2022

Gambar 3.11; https://www.antarafoto.com/mudik/v1419237017/ukiran-khas-toraja/ diunduh Maret 2022

Gambar 3.20; https://travel.kompas.com/read/2018/10/18/152702027/anyaman-flores-timur-makin-dikenal-dunia?page=all/ diunduh Maret 2022

Contoh Kegiatan Kolaborasi Prakarya Kerajinan dengan Mata Pelajaran lain:

Gambar 4.1; https://rolasnews.com/2020/11/21/botol-kaca-lebih-berbahaya-bagi-lingkungan/ diunduh Maret 2022

Gambar 4.2; https://www.hipwee.com/list/botol-tak-terpakai-bisa-jadi-barang-unik/ diunduh Maret 2022

Gambar 4.3; https://asset-a.grid.id/crop/0x0:0x0/700x465/photo/intisarifoto/original/27638_jangan-membekukan-soda-dalam-kaleng.jpg/ diunduh Maret 2022

Gambar 4.4; https://m.kiddo.id/article/kreasi-kaleng-susu-bekas-jadi-lampu-tidur-buat-kamar/ diunduh Maret 2022

Gambar 4.5; https://www.elinotes.com/2019/09/kerajinan-tangan-dari-janur-daun-kelapa.html/ diunduh Maret 2022

INDEKS

PROFIL PELAKU PERBUKUAN

BIODATA PENULIS

Nama Lengkap : Sri Suratinah Hadiyati Kamihadi, ST
E-mail : tinakamihadi@gmail.com
Alamat Instansi : Pasir Jambu, Ciwidey, Jawa Barat
Bidang Keahlian : Seni Rupa

Riwayat pekerjaan/profesi dalam 10 tahun terakhir:

1. 2021 - Anggota penulisan CP Prakarya Kerajinan; Pusmenjar
2. 2021 - Anggota penulisan Materi Ajar Seni Rupa SMA; Pusmenjar
3. 2020 -sekarang - Pengurus Bhumi Wanaprastha, Perkebunan organik.
4. 2019 - Guru Seni Rupa SMA; ISC Indonesia
5. 2019 - Pembicara di IB Bunia; Visual Art Diploma Programme
6. 2015 - sekarang - Penguji Seni Rupa SMA; International Baccalaureate
7. 2007 - 2020 - Guru Seni Rupa SMA; Sekolah Global Jaya
8. 2004 -2007 - Guru Seni Rupa SMP; High Scope Indonesia

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1: Fakultas Teknik/Jurusan Arsitektur/ Universitas Katolik Parahyangan (1996-2002)

BIODATA PENULIS

Nama Lengkap : Dewi Sri Handayani Nuswantari, S.Pd
E-mail : dewisrihandayani@ymail.com,
dewisrihandayani2020@gmail.com,
srihandayaninuswantari@gmail.com
Alamat Kantor : Jl. RS. Fatmawati Kav. 49 Pondok Labu
Jakarta Selatan
Bidang Keahlian : Seni Rupa dan Kerajinan

Riwayat pekerjaan/profesi dalam 10 tahun terakhir:

1. Guru Seni Rupa dan Prakarya Al-Izhar Pondok Labu Jakarta Selatan (1999 – sampai saat ini).

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan IKIP Jakarta/UNJ (1993-1998).

Judul Buku, dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Anggota tim pendampingan SMP Terbuka, Direktorat SMP Terbuka.
2. Prakarya SMP Kelas VII, VIII, IX, Buku Teks Buku Siswa dan Buku Guru, Puskurbuk Kemdikbud, 2013, edisi revisi 2014 dan edisi revisi 2016.
3. Panduan Guru Pamong SMP Terbuka Kelas VII dan VIII, Mapel Prakarya, Direktorat SMP Terbuka Kemdikbud (2014).
4. Modul Pendampingan Prakarya Kerajinan Kelas VII dan VIII, Direktorat SMP Terbuka Kemdikbud (2014).
5. Buku Modul Keterampilan, Limbahmu Anugerahku, Direktorat SMP Terbuka Kemdikbud (2015).
6. Buku Siswa dan Buku Guru Prakarya dan Kewirusahaan SMALB; 1. Tuna Netra, 2. Tuna Rungu, 3. Tuna Daksa dan 4. Tuna Grahita Kelas X, Direktorat PKLK Kemdikbud (2015).
7. Berburu Jagung, Model Pembelajaran Inovatif Prakarya, Puskurbuk Kemdikbud (2019-2020).
8. Metamorfosis Kehidupan , Edwride Publishing (2020).
9. Modul 1 Menaksir Peluang Usaha Limbah Kayu Kesetaraan Paket C setara kelas XI, Prakarya dan Kewirausahaan, Direktorat Kesetaraan Kemdikbud (2020).
10. Modul 2 Menuai Laba Dari Limbah Kayu Kesetaraan Paket C setara kelas XI, Prakarya dan Kewirausahaan, Direktorat Kesetaraan Kemdikbud (2020).
11. Modul 3 Produk Kerajinan Limbah Kayu Masuk Pasar Global Kesetaraan Paket C setara kelas XI, Prakarya dan Kewirausahaan, Direktorat Kesetaraan Kemdikbud (2020).

12. Modul 4 Banjir Order Kerajinan Limbah Kayu Kesetaraan Paket C setara kelas XI, Prakarya dan Kewirausahaan, Direktorat Kesetaraan Kemdikbud (2020).
13. Buku Antologi dengan judul; 1. Masak Seru Bersama Si Kecil, 2. Fakta Unik Tumbuhan antologi, Leguti Media, 3. Cerita Inspiratif Pembentuk Karakter Anak, 4. Hadist untuk Anak, 5. Aku Cinta Mesjid, 6. Puisi Pendidikan, 7. Aku Anak Mandiri, 8. Aku Cinta Ibu, 9.Dongen Indonesia, 10. Belajar, Berbagi, Bersyukur, 11. Fakta Unik Tubuh, 12. Buah Keikhlasan, 13. Bismillah Pasti Aku Bisa, 14. Meneladani Kisah Sahabat Rasul, 15. Wonderful Indonesia,Tangerang (2020-2021)
14. Model Kurikulum Masyarakat Adat Cirompang; 1. Bambu, 2. Angklung, 3. Tari Bendrong Lesung, 4. Egrang, 5. Padi Organik, Puskurbuk Kemdikbud Jakarta (2021).

Judul Penelitian, dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Penelitian Batik Warisan Bangsaku, Penelitian Batik Pekalongan, Internalisasi Budaya Kemdikbud (2014).
2. Penelitian Noken Papua, Internalisasi Budaya Kemdikbud (2014).
3. Best Practise Seni Rupa SMA, Mandiri. (2012)
4. Best Practise Seni Rupa SD, Mandiri. (2011-2017)
5. Penelitian Tindakan Kelas Ornamen Hias, Mandiri. (2017)
6. Penelitian Tindakan Kelas Batik Malam Dingin, Mandiri. (2017)
7. Model Pembelajaran Inovasi SMP, Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud. (2020)
8. Model Pembelajaran Inovasi SMA, Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud. (2020)
9. Model Pembelajaran Inovasi SD. (2020)

BIODATA PENULIS

Nama Lengkap : Ries Muhamad Effendy, S.Pd,M.Si.
E-mail : kariesma.69@gmail.com,
rieseffendy23@gmail.com,
Alamat Kantor : Jl. Raya Bekasi Km.18. Jatinegara Kaum Kec.Pulogadung. Jakarta Timur 1.
Bidang Keahlian : Seni Rupa dan Kerajinan

Riwayat pekerjaan/profesi dalam 10 tahun terakhir:

1. Pengajar SDN Rawamangun 12 (KOMP. UNJ) (2012 -2018)
2. Pengajar SDN Jatinegara Kaum 01 KEC Pulogadung (2018-2022)
3. Pengajar PTIQ S1 Guru PAUD Seni Menulis dan Seni Bercerita 2017 s/d 2022 (sekarang)
4. Pengajar PAUD Bilingual Story Telling (sebulan 2 Kali dongeng) (2007 -2018)
5. Juri lomba di beberapa instansi sesuai undangan. (1993-2022)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1: Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni/Jurusan Seni Rupa dan Kerajinan/ Program studi Seni Rupa dan Kerajinan/ IKIP Jakarta/ UNJ (1988-1995).
2. S-2:Fakultas Pasca Sarjana. Program Magister Ilmu Administrasi Pendidikan Pascasarjana STAI YAPPANN (2009-2011)

Judul Buku, dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Pegangan siswa kelas 1,2,3,4,5 dan 6,SD Kurikulum 13 tahun 2013
2. Modul Mata Kuliah Seni Rupa dan Melukis,Bahasa Indonesia , PTIQ Program S1 PAUD, Jakarta
3. Buku Novel anak “Randu Di Negeri Kerang Laut” Cetakan Pertama September 2021.
4. Penulis , Surat Untuk Anakku,Surat Untuk Ibu, Surat Untuk Ayah, Buku Antologi Surat Untuk Ibu , Cetakkan pertama , Agustus 2021,47 hal,
5. Penulis Seleksi Nasional Cipta Puisi Seribu Guru Indonesia Jilid 1 , Buku Antologi Penulis Seleksi Nasional Cipta Puisi dengan Tema Pendidikan dan Kemerdekaan Tahun 2021 jilid 1 dan 2, Cetakkan pertama ,Agustus 2021,250 hal.
6. Penulis Selasih Bertunas Emas , Writing Is Passion Jilid 1, Pandemi Bukan Mimpi , Miracle, Buku Antologi Penulis Cernak Pesrta Pelatihan Menulis Kelas PGRI Gelombang 19 dan 20 Jilid 1 dan 2, Cetakkan pertama, Agustus 2021,163 hal.

7. Penulis Fakta Unik Tentang Tubuh , Buku Antologi Penulis Cernak Leguty Media Tentang Tubuh Manusia , Cetakkan pertama. Agustus 2021
8. Penulis Kinanti Di Masa Pandemi , Buku Antologi Penulis Lomba Puisi dan cerpen tema bebas Sanggar baca Kinanti Ulang Tahun ke Enam , Cetakkan pertama , Juli 2021.
9. Penulis Writing Is Passion Jilid 1 , Buku Antologi Penulis Cernak Pesrta Pelatihan Menulis Kelas PGRI Gelombang 19 dan 20 Jilid 1 dan 2 , Cetakkan pertama ,Agustus 2021.
10. Penulis Pandemi Bukan Mimpi , Buku Antologi Penulis Cernak Berbagi Kisah Saat Menghadapi Covid 19 , Cetakkan pertama , September 2021.
11. Penulis Memories Of The Indepence Day , Buku Antologi Penulis Cernak Berbagi Kisah Saat Memperingati Serunya Acara lomba 17 Agustusan , Cetakkan pertama , September 2021.
12. Penulis Pandemi Bukan Mimpi , Buku Antologi Penulis Cernak Berbagi Kisah Saat Menghadapi Covid 19 , Cetakkan pertama, September 2021.
13. Penulis Cerita Anak Muslim, Buku Antologi Penulis Cernak Leguty Media, Cetakkan pertama, Oktober 2021.

Judul Penelitian, dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Penelitian Tindakan Kelas Bahasa Indonesia , Cerpen SD. Mandiri. 2016
2. Penelitian Tindakan Kelas Bahasa Indonesia,Pantun SD. Mandiri. 2018
3. Best Practise Meningkatkan Disiplin dengan cara Pembiasaan, Tingkat SD. Mandiri, 2020.
4. Best Practise Meningkatkan kemampuan Literasi Digital kepada guru di masa Pandemi dengan Pelatihan Teknologi Digital, Tingkat SD. Mandiri, 2020.
5. Best pracrise Meningkatkan kemampuan Literasi dengan cara Menulis setiap hari dan membaca setiap hari dengan resume bacaan, Tingkat SD. Mandiri, 2021

BIODATA PENELAAH

Nama Lengkap : Dr. Kahfiati Kahdar. MA
Email : kahfiati@gmail.com
Instansi : Institut Teknologi Bandung
Alamat Instansi : Jl. Ganesa 10, Bandung
Bidang Keahlian : Kriya dan Tekstil

Riwayat pekerjaan/profesi dalam 10 tahun terakhir:

1. Dosen Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (2006-sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Program Doktor, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Pasca Sarjana Institut Teknologi Bandung "Adaptasi Estetik pada Lipa Bugis" (2004-2009)
2. Program Master, Central Saint Martins College of Art, University of London, Textile Design for Futures : "Consumer Lifestyle for The Upper-Middle Class Market" (Disertation) (2003)
3. Post Garduate Diploma, Central Saint Martins College of Art, University of London, Textile Design for Futures : "Cross-Cultural Indonesia and London" (by Project) (2001-2002)
4. Program Sarjana, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institute Teknologi Bandung, Departemen Desain, Studio Tekstil 'Bordir Sutera diatas Kain Sutera' (1994-1998)

Judul Buku, dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Indonesia Trend Forecast, Textile and Pattern, Bekraf 2019-2020.
2. Indonesia Trend Forecast, Textile and Pattern, Bekraf 2017-2018.
3. Indonesia Trend Forecast, Textile and Pattern, Bekraf 2016-2017.
4. Tenun, Hand Woven Textile, Cita Tenun Indonesia, Periplus, 2011.

Judul Penelitian, dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. W. Gunawan, Rildova, N. Yuanita, A. Kurniawan, K. Kahdar, and V. Herbenita, "Analysis of Biodegradation Characteristics Based on Visual Observation and Mass Loss Percentage in Soil Burial Test of Sustainable Geo-bag Materials as Temporary Structures in Natural Coastal Protection System", Proceeding of the Fourth International Conference on Sustainable Infrastructure and Built Environment (SIBE-2022), Bandung Institute of Technology (8-9 March 2022), publishing process
2. Shifting of Batik Clothing Style as Response to Fashion Trends in Indonesia (2020) Mudra Jurnal Seni Budaya 35 (2), 127-132.

BIODATA PENELAAH

Nama Lengkap : Dr. Caecilia Tridjata Suprabanindya, M.Sn.
email : suprabanindya@yahoo.com
Instansi : Kampus A- Universitas Negeri Jakarta
Alamat Instansi : Kampus A- UNJ Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Bidang Keahlian : Ilmu Seni (seni murni dan kriya)

Riwayat pekerjaan/profesi dalam 10 tahun terakhir:

1. Dosen seni rupa IKIP Jakarta/UNJ (1989-sekarang).

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Pendidikan Seni Rupa IKIP Jakarta (1988)
2. S2 Seni Murni Institut Teknologi Bandung (ITB) (1998)
3. S3 Ilmu Seni Institut Teknologi Bandung (ITB) (2016)

Judul Penelitian, dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. "Muatan Terapeutik dalam Ragam Gaya Ekspresi Seni Lukis Penyandang Psikosis (Studi Kasus di RSJ. Dr H. Marzoeki
2. "*Art For Life: Jakarta Urban Community Efforts Peace With Mental Disorders Through Art (Case Study In Indonesian Schizophrenia Community Care)*, IISTE–Journal of Arts and Design Studies, 2015.

Judul Penelitian, dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pengembangan Formula Glasir Abu dan Karakteristik Warnanya Sebagai Bahan Mentah Glatsir, November FBS-UNJ (2019).
2. Pengembangan Nilai Estetik Kriya Keramik Menggunakan Glatsir Abu Daun Nangka, November FBS-UNJ (2019).
3. Pengabdian Masyarakat Program Vucer: Pengembangan Desain dan Produk Seni Kriya Rotan, LPM-UNJ, IPTEKS-SOSBUD BIPA UNJ Jakarta, (2003).
4. TOT Guru Seni Budaya dan Keterampilan serta Festival Seni Rupa Terpadu Siswa SD Seraya Kabupaten Karang Asem Provinsi Bali (Pemanfaatan Pewarna Alam sebagai Media Ekspresi) FBS – UNJ (2019).
5. Pelatihan Keterampilan Pemanfaatan Bahan Limbah Anorganik Menjadi Produk Kerajinan Daur Ulang Dengan Pendekatan Project Based Learning di RPTRA Cibesut – Jatinegara Jakarta Timur, November PNBP - UNJ (2019).
6. Pelatihan Pembuatan Shibori Bagi Pasien Disabilitas Mental di Yayasan Jiwa Layang RS Jiwa Dr. Soeharto Herdjan Jakarta Barat, PNBP - UNJ November (2020).

BIODATA ILUSTRATOR

Nama Lengkap : Lukas Setiadi, S.Pd.
Email : lukassetiadi@gmail.com
Media Sosial : IG @lukassetiadi
Alamat Kantor : -
Bidang Keahlian : Ilustrasi

Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :

1. 2011-2013 Pemred Majalah Anak SOCA - PT. SINAR HARAPAN PERSADA
2. 2013-2015 Ilustrator, kartunis, redaktur rubrik anak Harian sore SINAR HARAPAN
3. 2018-2019 Ilustrator Berakar Komunikasi/DEMOKREATIF
4. 2019-sekarang Ilustrator lepas berbagai penerbitan, konten media sosial, dan aset video/ graphic recording.

Riwayat pendidikan tinggi dan tahun belajar :

1. 1992-1997 Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa IKIP MALANG

Judul Buku dan videografi (10 tahun terakhir) :

1. Komik: Petualangan Arumi (Mencari Info PPIA & KB untuk komunitas perempuan yang hidup dengan HIV AIDS) - IPPI (2018)
2. Komik: Sukseskan PEMILU Serentak 2019 - Dit Poldagri Ditjen Polpum Kemendagri (2019)
3. Komik Seri: Pemilu Serentak, Siap Memilih - Komisi Pemilihan Umum Republik Indonesia (2019)
4. Komik Seri: Bagaimana Sampah dikelola di Kota Kita - Emission Reduction in Cities Solid Waste Management; kerjasama Kementerian Pekerjaan Umum RI, Pemerintah Jerman, dan Swiss (2019)
5. Komik: Untuk Nusantara - Elex Media Komputindo (2019)
6. Komik: Satria Bela Negara; Benteng NKRI - Ditjen Polpum Kemendagri (2019)
7. Komik: Bahaya dan Pentingnya mencegah Cacingan - Kemenkes RI Ditjen Pencegahan dan Pengendalian Penyakit (2019)
8. Komik Seri: Kemensos HADIR: Lindungi Lanjut Usia Terhadap Wabah Covid-19 - Kementerian Sosial Republik Indonesia (2020)
9. Komik IG: Count Down Pemilihan Serentak 9 Desember 2020 - Komisi Pemilihan Umum Republik Indonesia (2020)
10. Komik: Revolusi Mental - Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia (2021)
11. Komik Seri: Climate Crisis Comics Batch 1 - Plan International Indonesia In collaboration with Plan International Australia (2021)
12. Komik Seri: Climate Crisis Comics Batch 2 - Plan International Indonesia In collaboration with Plan International Australia (2022)
13. Komik seri: Pandemic COVID-19 Comics - Plan International Indonesia (2022)
14. Video: Disaster Risk Reduction - Save The Children (2018)
15. Video: Code of Conduct -Star Energy (2019)
16. Video: Aktuaris - READI Project (2019)

BIODATA EDITOR

Nama Lengkap : Epik Finilih, S.Si.
Kantor : Institut Penulis Indonesia
LSP Penulis dan Editor Profesional
Email : epik.finilih@gmail.com
Bidang Keahlian : Penyunting

Riwayat pekerjaan/profesi dalam 10 tahun terakhir:

1. Editor Penerbit CV Arya Duta, tahun 2003 s.d. 2005
2. Manajer Penerbit CV Arya Duta, tahun 2005 s.d. 2018
3. Asesor Kompetensi Bidang Penulisan dan Penerbitan, tahun 2018 s.d. sekarang
4. Manajer Sertifikasi LSP Penulis dan Editor Profesional, 2019 s.d. sekarang
5. Tutor Penulisan dan Penyuntingan, Institut Penulis Indonesia, 2018 s.d. sekarang
6. Tenaga Ahli Penyusunan Buku Direktori Minitesis/Disertasi, Pusbindiklatren, Bappenas, 2019 s.d. sekarang

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Sarjana Sains, Jurusan Statistika, lulus tahun 2003
2. Magister Linguistik Terapan, Universitas Negeri Jakarta (semester 2)

Judul Buku, dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Kapita Selekta: Menggagas Bendungan Multfungsi, Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, 2018
2. Kapita Selekta: Mewujudkan Hunian Cerdas, Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, 2018
3. PUT Mandiri dan Unggul: Praktik Baik di Lima Politeknik, Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, 2018
4. Buku Direktori Minitesis PHRD IV, Pusbindiklatren, Bappenas, sebanyak 10 buku, tahun 2019
5. Buku Direktori Action Plan, Pusbindiklatren, Bappenas, sebanyak 2 buku, tahun 2019
6. Solusi Konsumsi Air Gambut: Aplikasi Teknologi Sistem AOPRO, 2019
7. Buku Guru & Buku Siswa Semangat Berolahraga, PJOK SD/MI Kelas IV, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2019
8. Buku Guru & Buku Siswa Semangat Berolahraga, PJOK SD/MI Kelas V, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2019
9. Buku Guru & Buku Siswa Semangat Berolahraga, PJOK SD/MI Kelas VI, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2019
10. Buku Direktori Minitesis PHRD IV, Pusbindiklatren, Bappenas, sebanyak 2 buku, tahun 2020
11. Buku Direktori Action Plan, Pusbindiklatren, Bappenas, sebanyak 2 buku, tahun 2020

BIODATA DESAINER

Nama Lengkap : Syndhi Renolarisa
Instansi : Praktisi
Alamat Instansi : Jakarta
Bidang Keahlian : Graphic Design, Illustrator

Riwayat pekerjaan/profesi dalam 10 tahun terakhir:

1. (2014 – Sekarang) Freelance Ilustrator & Penata Letak/Desainer

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Jurusan Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti, Jakarta - 2014

Judul Buku, dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Desain Buku Panduan Guru dan Buku Teks Pelajaran di Pusat Kurikulum dan Perbukuan (2014-sekarang)
2. Ilustrator Buku Panduan Guru dan Buku Teks Pelajaran di Pusat Kurikulum dan Perbukuan (2014)